

de lo EXTRAORDINARIO

Mitos y leyendas

VOLUMEN II

DEBATE
ediciones del Prado

ATLAS DE LO EXTRAORDINARIO

MITOS Y LEYENDAS

Volumen II



A Esmor Jones con gratitud

Dirección editorial de la serie:
Juan María Martínez
Ángel Lucía

Coordinación editorial de la serie:
Juan Ramón Azaola
Carlos Ponce

Dirección técnica de la serie:
Eduardo Peñalba

Coordinación técnica de la serie: Rolando Dias
Edición: Luis G. Martín, Íñigo Castro y Lourdes Lucía
Fotografía y documentación gráfica: José María Sáenz Almeida, Marta Carranza, Juan García Costoso, Nano Cañas, Anne-Marie Ehrlich y Pat Hodgson
Ilustraciones y dibujos: Tony de Saulles
Ilustraciones de la Microenciclopedia: Dover Pictorial Archive Series
Mapas: Ed Stuart
Suscripciones: Francisco Perales
Texto: Arthur Cotterell
Versión castellana: Horacio González Trejo

Título original: *The Illustrated Encyclopedia of Myths & Legends*

ISBN: 84-7444-422-5 Volumen II
Depósito legal: B-4.790-1993
Impreso en Abril de 1994

Impreso y encuadernado en Edigraf, Barcelona

Foto de cubierta: *Venus, Baco y las Tres Gracias*. Fotografía de Noel-Nicolas Coypel (Museo de Arte e Historia, Ginebra).

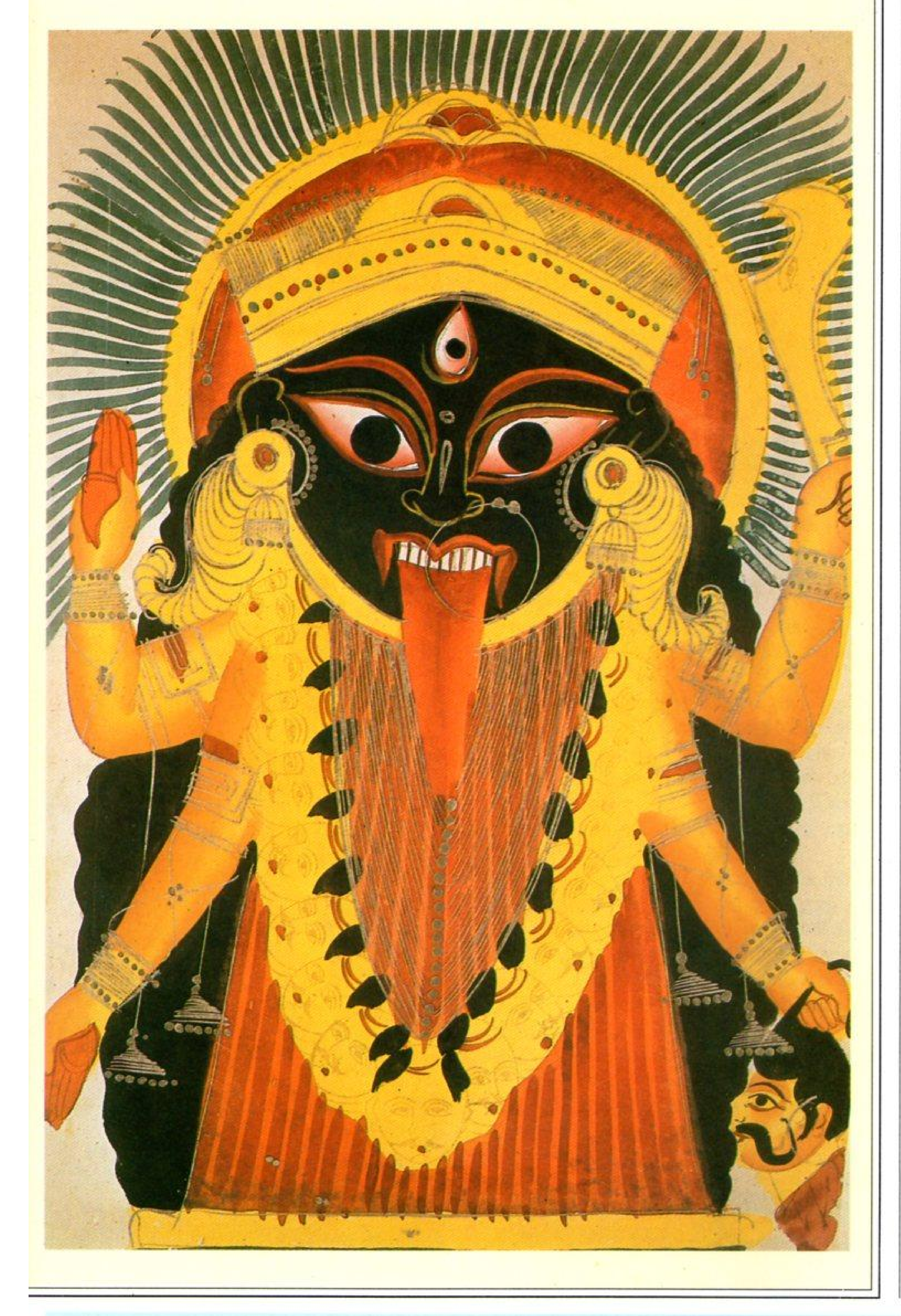
Sumario

Volumen II

Demonios

Los demonios de la mitología son personificaciones de las fuerzas del mal y probablemente tengan poder para castigar a los que han obrado mal. Los demonios pueden adoptar forma «humana» o ser representados como animales o monstruos.

El rostro demoníaco de Kali (abajo) es uno de los aspectos de Devi, la diosa-madre hindú. Bajo esta forma representa los procesos naturales de destrucción del mundo, pero cuando el mal aparece se convierte en diosa guerrera y mata a los demonios.



MERLIN

Gran mago del ciclo artúrico, que probablemente procede de Myrddin, vate galés del siglo VI que se convirtió en un salvaje de los bosques.

Merlín apeló a sus artes mágicas para reunir a la pareja que se convertiría en progenitora de ARTURO: el rey inglés Uther Pendragon e Igraine, duquesa de Cornualles. La seducción tuvo lugar en Tintagel y Merlín lo logró haciendo creer a Igraine que Uther Pendragon era su esposo. A la muerte del duque de Cornualles, Uther e Igraine contrajeron matrimonio.

Arturo fue criado por Merlín, cuya misión consistía en preparar al niño para instaurar una monarquía más poderosa que las hasta entonces conocidas. En ocasiones se atribuye a Merlín la creación de Excalibur, la espada mágica que demostró la legitimidad de Arturo. En la mitología celta de la que procede el ciclo artúrico eran corrientes armas y vasijas mágicas, como el Grial. En el relato galés *The Spoils of Annwn,* Arturo y sus seguidores hacen una incursión a los infiernos en busca del caldero que proporcionaba riquezas y restablecía la vida.

Según cierta tradición, Merlín construyó Stonehenge sin ayuda. También se piensa que creó la Tabla Redonda de Arturo, una posible copia de la cual aún existe en Winchester, Inglaterra.

Merlín estaba perdidamente enamorado de Nimue, una de las damiselas de la Dama del Lago. De todos modos, Nimue se limitó a fomentar las insinuaciones de Merlín hasta que «aprendió de él cuanto deseaba». A continuación utilizó en contra de Merlín sus capacidades mágicas y provocó su ruina.

Luego de arrancar a Merlín todos sus saberes mágicos, Nimue llegó a la conclusión de que era hora de escapar. Un día en que Merlín estaba bajo una enorme piedra para mostrarle un prodigio, Nimue «actuó de tal modo que él no pudo salir más por mucho que lo intentó con sus habilidades. Así que ella partió y dejó a Merlín». Este final evoca las creencias celtas en los engaños de las hadas y en los peligros de una relación estrecha con éstas.

Véase Videntes, págs. 82-83.

VÉASE DAMA DEL LAGO, HIAWATHA, IGRAINE, MORGAN LE FAY, NIMUE, TINTAGEL, UTHER PENDRAGON

MIDAS



Legendario rey de Frigia, país célebre por sus riquezas. Se decía que era hijo de la diosa Cibeles.

La anécdota más famosa sobre Midas se refiere a su capacidad para hallar riquezas, don que aún se conoce como «el toque de Midas». En una ocasión el monarca satisfizo a DIONISO devolviéndole a Sileno —compañero equino del dios— después de que los campesinos lo apresaran ebrio. Dioniso se sintió tan agradecido que ofreció a Midas lo que quisiera. Sin detenerse a pensar, Midas pidió a Dioniso que convirtiese en oro todo lo que tocara.

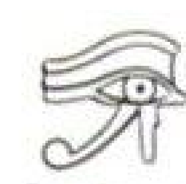
Al principio Midas se sintió encantado con los resultados, pero su alegría mudó en horror al ver que, cada vez que probaba bocado, el alimento se convertía en oro. Dioniso se apiadó y lo mandó purificarse en cierto río; después de lo cual, el légamo de esas aguas contenía polvo de oro. La asociación entre Midas y el oro no es sorprendente porque Frigia y su vecino, Lidia, eran países ricos que emitieron las primeras monedas conocidas por los antiguos griegos.

Sileno, antiguo tutor de Dioniso, era célebre por sus conocimientos prácticos y por sus capacidades proféticas. Según una versión del relato, Midas echó vino en el agua de la fuente en la que Sileno bebió con el propósito de aflojarle la lengua. De todas maneras, Midas sólo recibió información sarcástica del hombre-caballo. Cuando el monarca preguntó qué era lo mejor para el hombre, Sileno replicó: «No nacer y, en segundo lugar, morir durante el parto.»

Otra historia sobre Midas se refiere a la rivalidad entre Apolo y PAN. El rey asistió a un concurso musical entre ambas deidades y ofendió a Apolo al decir que Pan era mejor músico. Como castigo, Apolo concedió a Midas orejas de burro y convirtió al rey en el hazmerreír de sus súbditos.

VÉASE SILENO

MIN

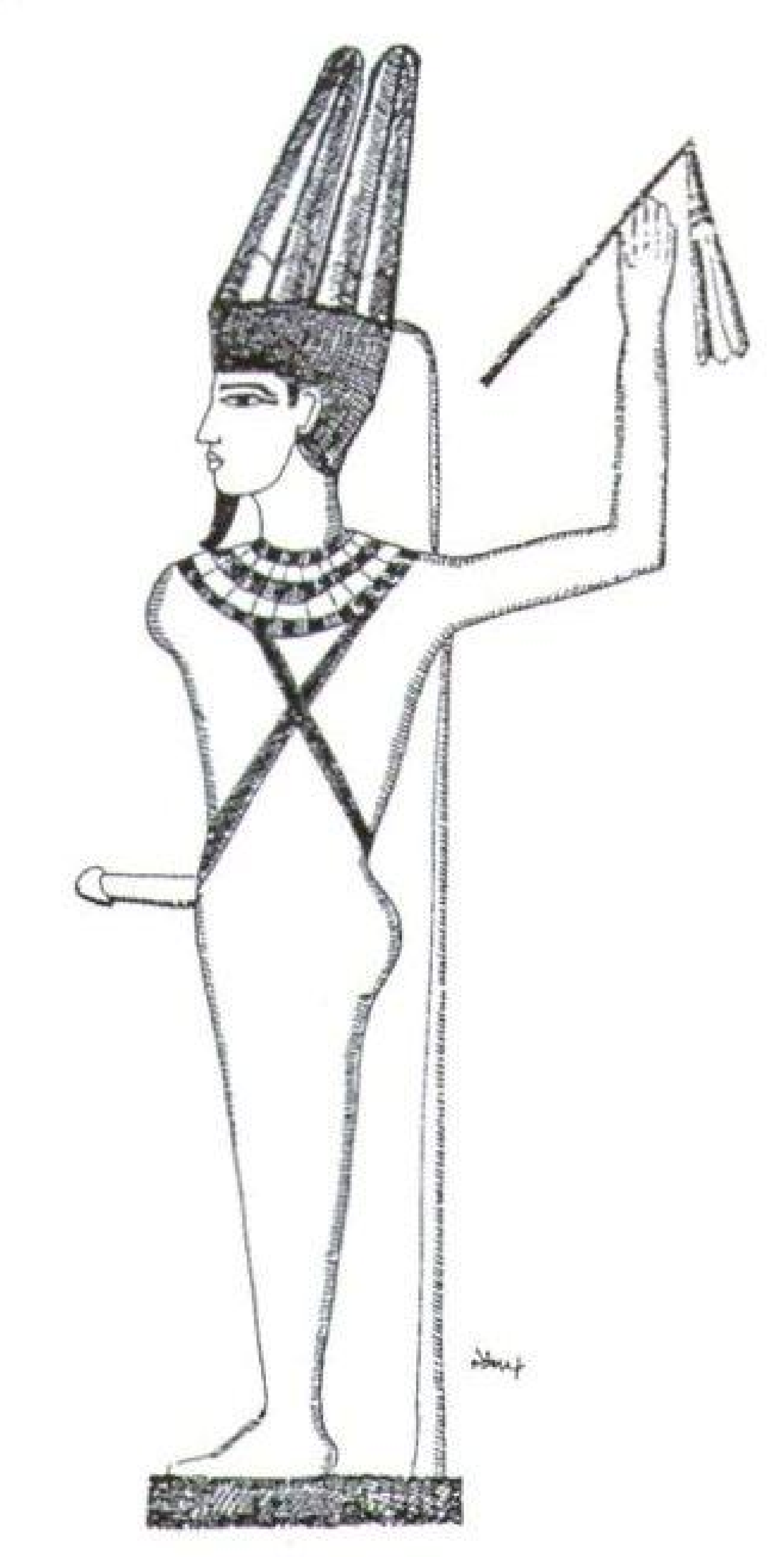


Dios egipcio de la virilidad y la procreación. Los griegos lo identificaron con Príapo, hijo de Dioniso. Habitualmente se representaba a Min como un hombre con el pene erecto y ataviado con un tocado con dos altos penachos.

Min fue uno de los dioses egipcios más antiguos y populares. Era protector de nómadas y cazadores y su dominio correspondía al desierto occidental. También era dios de la fertilidad, y los cultivadores asentados celebraban su culto en las épocas de cosecha.

Durante esas celebraciones, procesiones de sacerdotes presentaban plantas sagradas para el dios, y el faraón ofrecía a Min la primera gavilla de trigo y presentaba sus respetos al toro blanco, animal sagrado relacionado con la deidad.

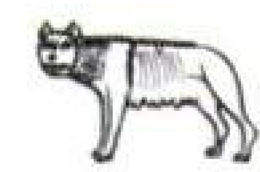
En fecha posterior, el papel de Min se redujo exclusivamente al de guardián de los viajeros. El centro de su culto, Coptos, se conoció como «ciudad de las caravanas», ya que de allí los comerciantes partían rumbo a las fronteras del desierto. En la ciudad se celebraban juegos en nombre del dios, práctica singular en la religión egipcia.



Min, dios egipcio de la fertilidad

VÉASE PRÍAPO

MINERVA



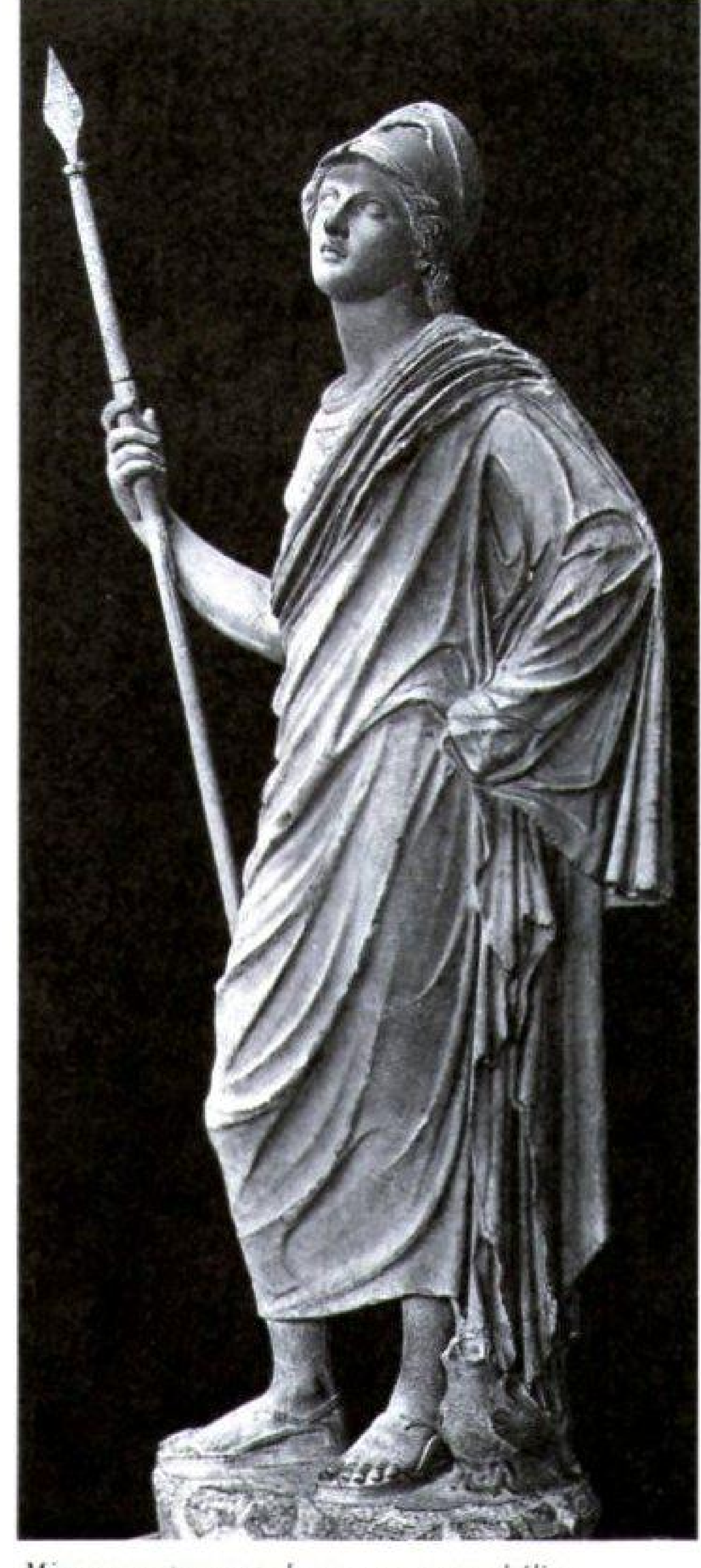
Diosa romana de las artesanías, identificada con la griega Atenea.

Al igual que ATENEA, que salió de la cabeza de ZEUS, Minerva fue concebida por JÚPITER sin la participación de una madre. Es muy probable que su nombre esté relacionado con *mens* (mente).

Se representaba a Minerva con casco, escudo y cota de malla. Aunque su culto estaba muy difundido en Italia y probablemente era de origen etrusco, sólo en Roma adoptó un carácter bélico, ciudad de la que se convirtió en símbolo.

Hasta cierto punto, el culto de Minerva se expandió a costa del de MARTE, dios de la guerra. Además, según el mito, cuando JUNO —esposa de Júpiter— se enteró del nacimiento de Minerva, se encolerizó hasta el extremo de concebir a Marte, que acabó compitiendo con el mismísimo Júpiter.

Véase Dioses artesanos y herreros, pág. 154.



Minerva representada en su aspecto bélico

MINOS



Legendario rey de Creta, Minos se hizo célebre como legislador y en la mitología griega aparece en tanto que señor de los mares. Era hijo de Zeus y Europa.

EUROPA, hija de Agenor —rey de Tiro—, fue trasladada por mar hasta la isla de Creta a lomos de ZEUS, que se había convertido en toro. En la isla la princesa fenicia dio tres hijos al dios: Minos, Radamantis y Sarpedón, que fueron adoptados por el rey cretense Asterión cuando contrajo matrimonio con Europa.

Después de litigar con sus dos hermanos, Minos sucedió a Asterión en el trono. El conflicto sucesorio se resolvió cuando POSIDÓN envió por mar a Minos —que había rogado recibir una señal divina—un magnífico toro. Como Minos olvidó sacrificarlo, Posidón lo maldijo e hizo que la esposa del rey, Pasífae, se enamorase perdidamente de la bestia.

Con ayuda del artesano DÉDALO, Pasífae satisfizo su lujuria ocultándose en una vaca puesta como señuelo. De esa extraña unión nació el Minotauro, monstruo con cabeza de toro y cuerpo de hombre. Para albergarlo, Minos encargó a Dédalo la construcción del Laberinto.

Según la tradición ateniense, Minos insistía en que cada año partieran de Atenas al Laberinto nueve niños y nueve niñas como alimento para el Minotauro. Cierto año el héroe TESEO fue elegido para el sacrificio. Sin embargo, Teseo mató a la bestia y se llevó a Ariadna, hija de Minos, que los había ayudado.

Dédalo, que también estaba implicado, huyó a Sicilia con su hijo Icaro, que murió cuando se derritió la cera que sujetaba sus alas. Aunque Minos siguió a Dédalo a Sicilia, el inventor vengó la muerte de su hijo haciendo que el aceite hirviente matara al rey cuando se dio un baño en Camico.

Minos contaba con una potente armada que lo convertía en un temible adversario. Es posible que los relatos desfavorables a su persona surgieran por las guerras que libró contra los monarcas rivales en el territorio continental griego. De todas maneras, Minos gobernó Creta sabiamente.

VÉASE ARIADNA, ÍCARO, MINOTAURO, PASÍFAE, RADAMANTIS, SARPEDÓN

MITHRA



Dios iranio de la luz y la justicia y custodio de la palabra prometida. Aunque Mithra fue adorado por los iranios en épocas muy remotas, no pasó a formar parte de la religión estatal del Imperio persa hasta el reinado de Artajerjes I (456-425 a.C.).

Para los iranios, Mithra era la luz que precedía al amanecer, el dios que disipaba la oscuridad y conocía todos los secretos. En su origen, AHURA MAZDA y él fueron dioses mellizos del cielo, creadores-conservadores del orden cósmico. Posteriormente Ahura Mazda recibió el nombre de Ormuzd, ser supremo y principio del bien, y Mithra se convirtió en su primer ayudante. De todas maneras, Mithra siguió siendo una deidad muy poderosa. «Cuando creé a Mithra, lo hice tan digno de veneración y reverencia como a mí mismo», reconoció Ormuzd.

Cabe la posibilidad de que la relación entre Ormuzd y Mithra se semejara a la existente entre Mitra, dios védico del sol, y VARUNA, dios del cielo de la primitiva mitología hindú.

Al parecer, Mithra nació de una roca armado con cuchillo y tea. Sin duda ello explica que fuese adorado en santuarios rocosos y en cavernas. Después de ponerse de acuerdo con el sol, Mithra atacó y mató a Geush Urvan, el toro primitivo. Es posible que el asesinato tuviese lugar por orden del sol. Del cadáver del toro muerto salieron todo tipo de plantas y animales.

El aspecto violento de Mithra quedaba patente cada vez que adoptaba el papel de dios de la guerra. Provisto de flechas letales y de una enorme maza, se convirtió en el azote del campo de batalla. También enviaba enfermedades incurables y un jabalí deslomador a sus enemigos.

Probablemente fue el aspecto de dios de la guerra de Mithra el que llevó a que las legiones romanas le tomasen apego. En el siglo I a.C., cuando Roma se expandió por el oeste de Asia, Mithra fue asimilado por las creencias grecorromanas con el título de dios Mithras.

Los misterios mithraicos que se expandieron por la provincias del Imperio romano extrajeron su máxima fuerza de la creencia irania según la cual Mithra tenía poder sobre los hechiceros. De todos los dioses, era el único capaz de evitar el mal y mantener a raya la oscuridad de AHRIMÁN, el espíritu del mal.

Al contemplar los sufrimientos humanos, Mithras bajó a la tierra y un 25 de diciembre los pastores asistieron a su nacimiento. Luego de realizar infinidad de buenas obras en nombre de sus seguidores, celebró la última cena con los más próximos y retornó a los cielos.

Se suponía que al final del mundo Mithra retornaría para juzgar a la humanidad resucitada. Después de la batalla postrera con Ahrimán, conduciría a los elegidos por un río de fuego hasta la vida eterna. La inscripción en el templo londinense de Walbrook dice que Mithras prometió «la vida a los errantes seres humanos». Con el propósito de prepararse para el segundo advenimiento, los sucesores de Mithras se sometían a una serie progresiva de iniciaciones.

No es sorprendente que los cristianos primitivos se sintiesen sumamente perturbados ante una deidad tan parecida a JESÚS. Y, por añadidura, el culto de Mithras era el movimiento pagano más importante del Imperio romano tardío. En el siglo II el historiador Plutarco escribió que, entre Ormuzd y Ahrimán, «se encuentra Mithras, a quien los persas llaman el Mediador. De él aprendieron a hacer exvotos y acciones de gracias...».

Los rituales de Mithras se celebraban por la noche, en santuarios subterráneos, del mismo modo que el iranio Mithra era adorado en cavernas. El ritual de iniciación concedía la inmortalidad a los acólitos, si bien permanece oscuro el origen de su parte más célebre: el sacrificio del toro. De todas maneras, es probable que tomara prestados algunos aspectos del culto a CIBELES.

Véase Salvadores, pág. 76.

VÉASE GEUSH URVAN, MITHRAS, MITRA

MOIRAS



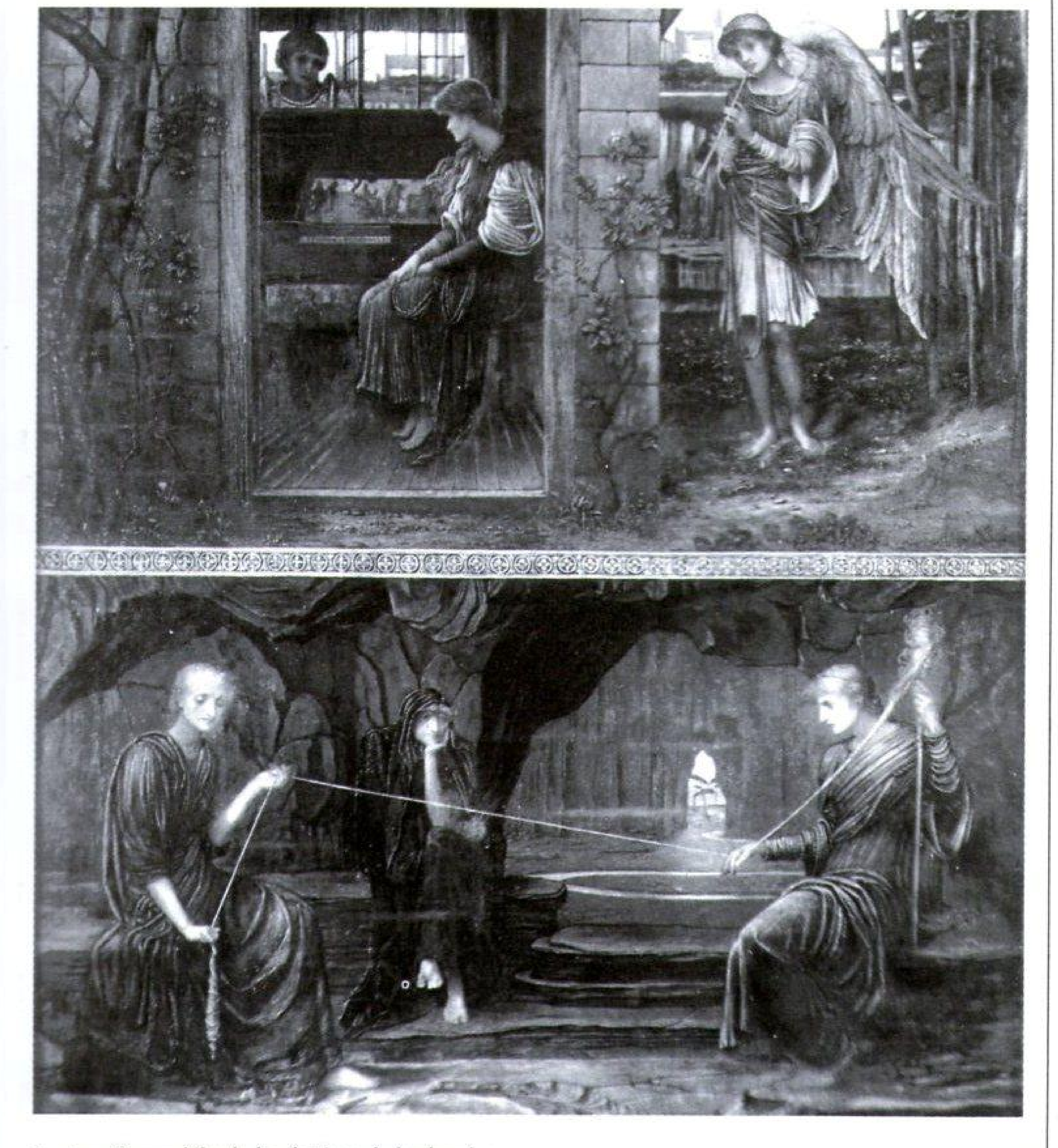
Las tres diosas que decidían el destino individual de los antiguos griegos. Moira significa «reguladora».

Las tres Moiras (Parcas para los romanos) eran Cloto (la hiladora), Láquesis (la que echa suertes) y Atropo (la ineludible). Hijas de Nix (la noche), probablemente las Moiras surgieron a partir de un grupo de espíritus del nacimiento, deidades interesadas en la vida futura de los recién nacidos. Por consiguiente, es posible que su objetivo original consistiera en echar la suerte de cada individuo al nacer.

Aunque el poder de sus sentencias no está nada claro, gradualmente las Moiras desempeñaron un papel más significativo en la mitología griega. ¿Acaso Zeus, rey de dioses y de hombres, estaba sometido a sus sentencias o podía modificar los decretos de las Moiras? En ocasiones Zeus parece superior, aunque quizá convenga considerarlo como la mano del destino más que como el poder que determina su curso.

Se representaba a las Moiras como tres ancianas que tejían en forma de hilo el destino de los hombres. Cloto lo estiraba, Láquesis lo medía y Atropo lo cortaba. En cuanto las Moiras organizaban el momento de la muerte, se presentaban las malvadas Ceres. Estos espíritus femeninos de puntiagudas garras y mantos teñidos en sangre asestaban el golpe fatal y trasladaban a sus víctimas a las tierras de las sombras.

Véase Destino y castigo, pág. 143.



Las tres Parcas, hilando los destinos de los hombres

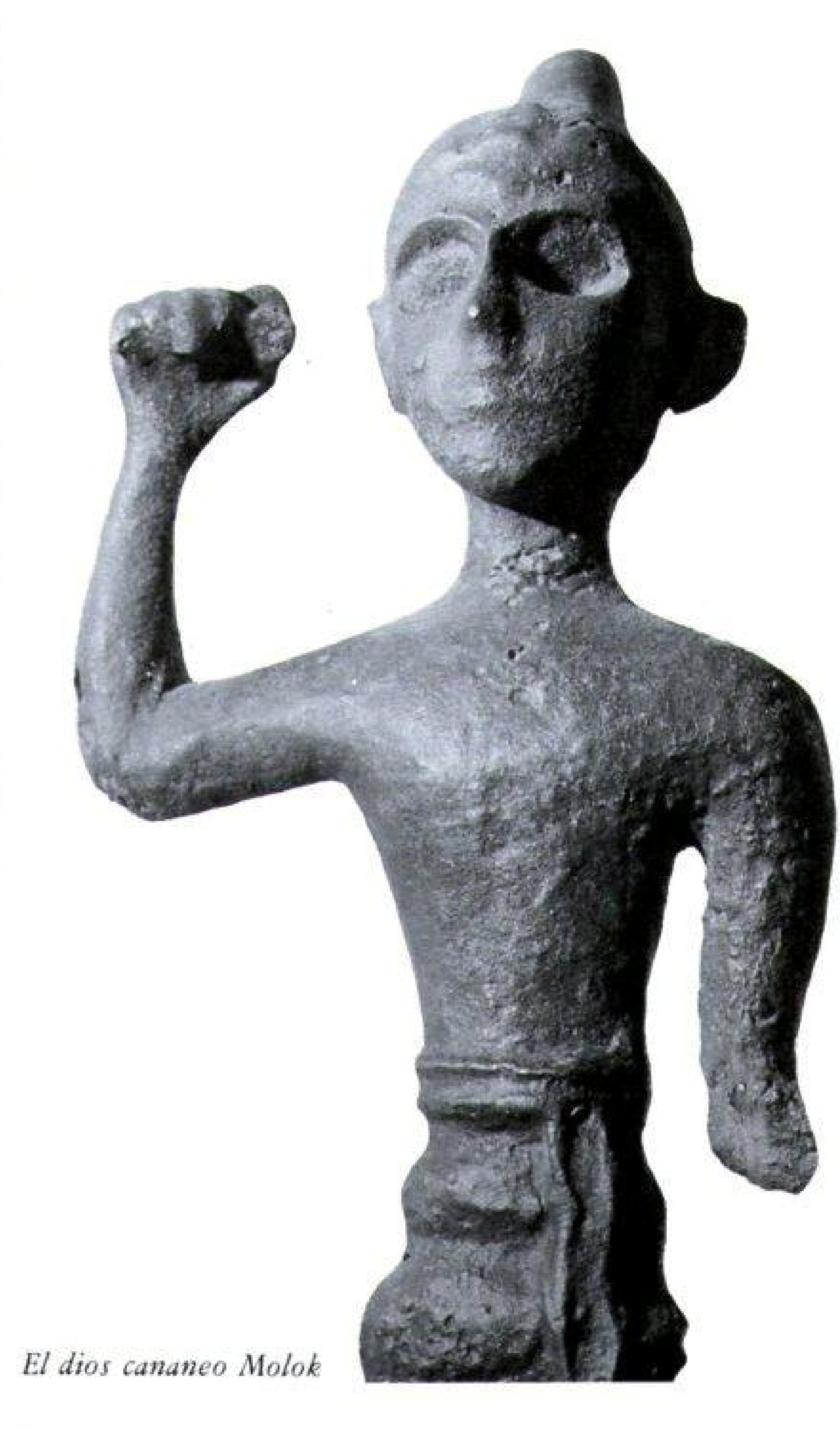
VÉASE NORNAS

MOLOK

Deidad cananea relacionada con los sacrificios humanos. Los hebreos derivaron el nombre «Molok» de «Mlk», que significa «maestro» o «rey», pero le añadieron la connotación de algo vergonzoso o repugnante.

Es posible que el Molok del Antiguo Testamento fuera el Baal-Hammon venerado en las ciudades de Tiro y Cartago. El nombre significa «señor del altar del incienso». Por lo general se lo representaba como un anciano con cuernos de carnero y una guadaña en la mano.

Un escritor romano cuenta que en Cartago había una estatua de bronce de Baal-Hammon con las manos extendidas para recibir a los niños pequeños, a los que dejaba caer en el fuego que ardía debajo. Las excavaciones recientes realizadas en Cartago confirman la costumbre de sacrificar al dios niños muy pequeños. Mediante el derramamiento de sangre, sus seguidores abrigaban la esperanza de alcanzar los fines propuestos, evitar la mala suerte y frustrar los maleficios que se les echaba.



El dios cananeo Molok

VÉASE BAAL-HAMMON

MULUNGU

Dios supremo y excepcionalmente distante de los nyamwezi de Tanzania, en Africa oriental.

Casi todos los pueblos africanos creen en un poderoso dios del cielo, al que a menudo consideran como aquel que lo ve y lo sabe todo. Según los ganda de Uganda, el ojo del dios nunca parpadea y vigila todo y en todo momento.

De manera afín los nyamwezi creen que Mulungu es una deidad a la que no se le escapa nada. Lo llaman Kube y, al mismo tiempo, es tan remoto que no oye sus plegarias. Estas le son trasmitidas por una cadena de espíritus que van desde la tierra hasta un cielo muy lejano. También se lo conoce como Limi (el sol) y Likubala (el que cuenta todos los pasos).

La lejanía de Mulungu obliga a los nyamwezi a depender de médiums para comunicarse con él. Sólo los hechiceros nyamwezi pueden dirigirse incluso al escalón más bajo de la jerarquía de espíritus que conducen al dios. Por consiguiente, una fuerte sensación de soledad impregna la mitología de los nyamwezi. Al parecer, el primer hombre rechazó la propuesta de inmortalidad en la tierra porque la primera mujer le advirtió que, sin duda, la muerte los devolvería al mundo de los espíritus. Así, consideraron que la muerte rescataba al hombre de su aislamiento.

La idea de la muerte como ingreso en un reino espiritual está muy difundida entre los pueblos del este y el sur de Africa. Para los nyamwezi la descomposición física resulta un don casi agradable. En consecuencia, aceptan serenamente las sobras de un monstruo del mal, armado con cajas que contienen enfermedades e infortunios y con la guadaña de la muerte.

Véase Muerte, pág. 92.



NANABUSH

Dios timador de los algonquinos de América del Norte. Su nombre, que también puede escribirse Manabush, significa «Gran Liebre».

Los indios norteamericanos siempre creyeron que cada cosa natural está poblada por un poder misterioso. Para los algonquinos —el pueblo nativo más expandido y el primero que entró en contacto con los colonizadores europeos—, Gitchi Manitú es el más grande de esos poderes. Aunque Gitchi Manitú creó el cielo, la tierra, los seres humanos, los animales y las plantas, dejó buena parte del proceso de la creación en manos de deidades secundarias como Nanabush.

Uno de los primeros regalos de Nanabush a la humanidad fue la Mide, la más sagrada de las ceremonias, probablemente fundada después de la muerte del hermano del dios.

Nanabush era el mayor de unos cuatrillizos. Mató al más pequeño, probablemente porque fue responsable de la muerte de la madre. El tercer hermano partió para convertirse en un gran hechicero y Nanabush convivió con el segundo hasta que, envidiosas, las deidades lo ahogaron. Inconsolable, Nanabush atacó con tanta violencia a los asesinos que se vieron obligados a revelarle los secretos de la ceremonia sagrada llamada Mide.

Los poderes de la ceremonia de la Mide permitieron la resurrección del hermano ahogado y su conversión en jefe de los infiernos. Por consiguiente, los practicantes humanos de la Mide creían que consolaban a Nanabush en su aflicción.

Una orden secreta de iniciados llevaba a cabo el rito de la Mide en una tienda oval específicamente construida para este fin. Su conocimiento abarcaba la magia y la curación y decían que Nanabush les había revelado esos secretos a fin de impedir que el hambre y las enfermedades acabaran con sus seguidores.

Sin embargo, una tribu tras otra prohibió la Mide, lo que sugiere que los iniciados utilizaron los poderes concedidos por el dios para fines malignos más que benignos.

Probablemente Nanabush no se sintió muy molesto por esas supercherías, ya que era un personaje sumamente contradictorio cuya codicia y engaños lo arrastraron a menudo al borde del desastre.

Véase Dioses timadores, págs. 78-79.

VÉASE GITCHI MANITÚ



NAPI

Pese a ser dios supremo y deidad creadora de los pies negros norteamericanos, Napi presenta muchos atributos de un dios timador en sus tratos con la humanidad. El nombre significa «anciano».

Al igual que NANABUSH —dios timador de los algonquinos—, Napi es una curiosa mezcla de contrastes. Durante la creación del mundo aparece como un padre celestial reflexivo y sabio, pero en otros tratos con la humanidad muestra picardía e incluso rencor.

Los pies negros, la más famosa de las tribus algonquinas, están convencidos de la inmortalidad de Napi. Afirman que se ha replegado en las montañas y que se ha comprometido a volver algún día. Entre tanto, ocupa su puesto Natos, dios del sol.

Una historia referente a Napi cuenta que un pobre indio, en compañía de su esposa y sus dos hijos, sobrevivía a duras penas alimentándose de raíces y bayas. Una noche el indio tuvo un sueño, durante el cual una voz le ordenó que consiguiera una telaraña gigantesca y la colocara en la senda de un animal para atraparlo y comérselo.

El indio obedeció y se alegró al ver que en la tela se habían enredado ciervos y liebres. Su esposa también se alegró, pero el indio supuso que mientras él se ocupaba de la trampa, ella se veía con un amante, pues había preparado perfume con corteza de pino. Sin embargo, no dijo nada y siguió cazando con la telaraña.

Al final decidió enviar a su esposa a que se ocupara de la trampa y, en cuanto ésta partió, preguntó a sus hijos dónde recogía leña su madre. Los niños señalaron un grupo de árboles secos, donde el indio descubrió un nido de serpientes de cascabel.

Al darse cuenta de que una de las serpientes era el amante de su esposa, el indio quemó el grupo de árboles secos. Entregó a sus hijos una vara, una piedra y un trozo de musgo mágicos para que se protegieran de las iras de su madre. Por último extendió una telaraña a la entrada de la tienda.

La mujer escapó del humo, regresó corriendo a la tienda y quedó atrapada en la telaraña. Sólo la cabeza se abrió paso entre los hilos y estaba tan retorcida de furia que el marido se la cortó inmediatamente de un hachazo.

El cuerpo decapitado persiguió al indio, al tiempo que la cabeza cortada rodaba tras sus hijos. Uno de los niños arrojó la vara mágica, que se convirtió en un bos-

que, pero la cabeza siguió avanzando y amenazó con matarlos. El otro chico arrojó la piedra, que se tornó en una montaña, pero no cerró el paso a la cabeza. Al final arrojaron el trozo de musgo, que se convirtió en un río. Incapaz de detenerse, la cabeza cayó al agua y se ahogó.

Cuando los niños volvieron a casa, otra tribu había ocupado su tienda y no había rastros del padre. Ciertamente, el destino del indio, como el del sol, consistía en ser eternamente perseguido a través del cielo por la luna, su esposa decapitada, que estaba decidida a vengarse. Uno de los huérfanos era Napi, que creó a los pies negros.

Los pies negros responsabilizaron a la mujer de la introducción de la muerte. Después de crear el mundo, Napi hizo con arcilla a la primera pareja de seres humanos. Un día se presentó ante ellos junto al río y la mujer le preguntó: «¿Será siempre igual?» Sorprendido, Napi replicó: «No lo había pensado. Decidámoslo. Lanzaré un trozo de madera al río. Si flota, las personas volverán a respirar cuatro días después de la muerte. Si se hunde, la muerte no durará cuatro días, sino toda la eternidad.»

Napi arrojó el trozo de madera al río y flotó. Pero la mujer cogió una piedra y dijo: «Si flota, no habrá muerte. Pero si se hunde las personas deben morir.» La piedra se hundió y Napi dijo: «Ya has elegido.» Posteriormente, cuando el hijo de la mujer murió, ésta se dio cuenta de lo que había hecho.



Distintivos de canoas de las islas Gilbert

VÉASE NATOS

NAREAU

Deidad creadora de los habitantes de las islas Gilbert, en el Pacífico norte. Su nombre significa «señor de la araña».

El gran mito de Nareau se relaciona con la creación del mundo. La tradición afirma que, al principio de los tiempos, Nareau estaba solo. Amasó arena mezclada con agua y creó dos seres primitivos. De la unión de éstos surgieron los dioses Te Ikawai (el más viejo), Nei Marena (la mujer intermedia), Te Nao (la ola), Na Kika (el señor del pulpo), Ruki (la anguila) y muchísimos más.

Luego Nareau pidió a los dos seres primitivos que incorporaran la humanidad a la creación y partió hacia los cielos. Por desgracia estalló una disputa entre los dos seres primitivos y sus vástagos divinos, cuyo resultado consistió en que el elemento masculino de la pareja original fue literalmente despedazado. Su ojo derecho fue arrojado hacia el cielo del este y se convirtió en el sol; el izquierdo salió disparado hacia el cielo del oeste y se tornó en la luna; sus sesos formaron las estrellas; su carne y sus huesos se convirtieron en islas y árboles.

Los naturales de las islas Gilbert afirman que el dios pulpo Na Kika mostró una gran habilidad durante la formación de los numerosos archipiélagos de Micronesia. Con sus brazos adicionales reunió ingentes cantidades de arena y piedras.

De esta forma el mundo estaba preparado para los primeros habitantes y parece que el propio Nareau tuvo que bajar de los cielos para crearlos.

Véase Creación, pág. 136.

VÉASE NA KIKA, TE IKAWAI, TE NAO

NAYENEZGANI



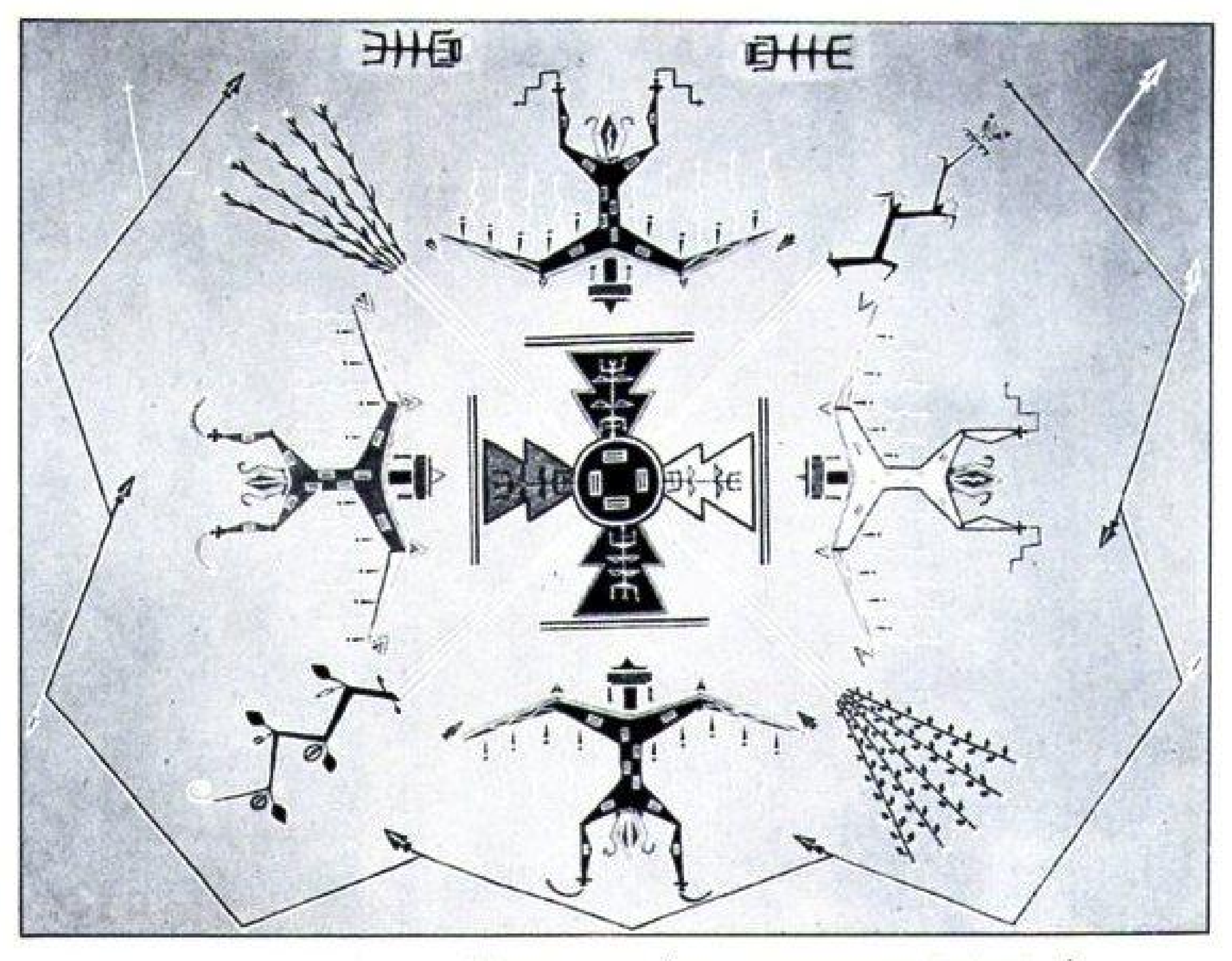
Héroe máximo de las leyendas de los navajo y el que protege al mundo de las fuerzas de la destrucción. El nombre significa «asesino de los dioses del mal».

Nayenezgani y su hermano Tobadzistsini (niño del agua) recorren el mundo que el gran dios AHSONNUTLI creó en beneficio de la humanidad. Según los navajo, que habitan en el Estado semiárido de Nuevo México, los hermanos hacen frente a los ataques periódicos de los espíritus del mal y, por ende, los representan como dioses de la guerra.

Mientras que el poder de Nayenezgani procede de la luz, Tobadzistsini es señor del agua y de la oscuridad. Una de las numerosas leyendas que rodean a estos adalides cuenta que, mientras se dirigían a visitar al dios del sol Tsohanoai, Nayenezgani notó que del suelo salía humo. Los hermanos miraron con atención y descubrieron que procedía de una morada subterránea.

Descendieron por una escalera ennegrecida por el humo y fueron recibidos por la Mujer Araña, que les advirtió de los peligros que corrían en su viaje al dios del sol. «Os esperan cuatro riesgos, cuatro sitios de peligro —avisó—. Cuidado con las rocas que aplastan, con los afilados juncos que cortan, con los cactus que desgarran y con las arenas ardientes que abruman.»

A continuación la Mujer Araña entregó dos plumas mágicas a los hermanos, que siguieron su camino. Luego de afrontar



Pintura navajo en arena que representa los espíritus celestiales

los cuatro peligros y de salvarse por los pelos un par de veces, Nayenezgani y Tobadzistsini llegaron a la residencia del dios del sol. Fueron recibidos por dos jóvenes silenciosas que los envolvieron y los dejaron en un estante.

Al final del día el dios del sol regresó y preguntó quién había osado visitar la casa en su ausencia. Aunque la esposa intentó calmarlo, Tsohanoai retiró el bulto del estante y decidió someter a prueba las fuerzas de Nayenezgani y Tobadzistsini.

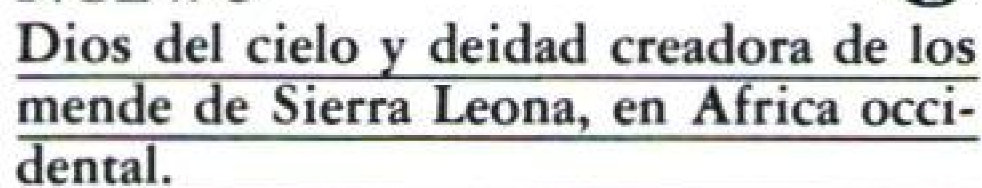
En primer lugar, les arrojó pinchos afilados, pero los hermanos aferraron las plumas de la Mujer Araña y las crueles puntas no los tocaron. En seguida el dios del sol intentó cocinarlos en un gran perol pero, por mucho que avivó el fuego, el agua no llegó a hervir. Por último Tsohanoai insistió en que fumaran una pipa cargada de hierbas tóxicas.

Lamentablemente, Nayenezgani y Tobadzistsini habían agotado los poderes mágicos de las plumas en las pruebas anteriores y, de no ser porque ORUGA acudió en su auxilio, habrían muerto envenenados. Oruga les advirtió del peligro y les dio piedras mágicas que se pusieron en la boca para neutralizar el veneno.

Finalmente el dios del sol reconoció sus proezas y declaró que eran sus hijos. Tsohanoai les dio armas poderosas con las que mataron a los enemigos de los navajo y pusieron a salvo la creación del distante padre celestial Ahsonnutli.

Véase Héroes, pág. 55.

VÉASE MUJER ARAÑA, TOBADZISTSINI, TSOHANOAI



NGEWO

Dios del cielo y deidad creadora de los mende de Sierra Leona, en Africa occidental.

Ngewo está considerado el origen de todas las cosas, convicción que queda expresada en el siguiente dicho de los mende: «Esto es lo que dios nos trajo hace mucho tiempo.»

Ngewo ya no participa directamente en los asuntos terrenales y se ha convertido en Leve (el elevado). De todos modos, se considera que está presente en los fenómenos naturales. La lluvia, las nubes, los vientos, las plantas y los animales se comportan según los deseos del dios.

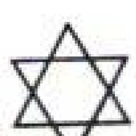
De todas maneras, los mende creen que los espíritus —los genios y las almas de los antepasados difuntos— tienen contacto directo con Ngewo. Por consiguiente, consideran muy importante apaciguar a los espíritus, así como a Ngewo, y suelen creer que la mala suerte o la enfermedad se deben a su falta de cuidados hacia un espíritu ancestral.

En ocasiones los genios —que adoptan la forma de bellas mujeres de piel clara y tersa o de hombres blancos y barbados— actúan por despecho e intentan dominar a los hombres. Los mende están convencidos de que, cuando así ocurre, hace falta una acción decidida y sustentada en la magia.

Cierto mito explica la distancia que Ngewo ha puesto entre sí mismo y la humanidad. En un primer momento, el dios creador dijo a los hombres que acudieran a él cuando necesitaran algo. Lo abordaron con tanta frecuencia que Ngewo pensó para sus adentros: «Si permanezco cerca de estos seres, me agotarán con sus peticiones.» Para protegerse, Ngewo se construyó en secreto una casa en la cima del cielo y se replegó en ella mientras los primeros seres humanos dormían. Pero ello no significa que Ngewo haya abandonado la tierra, sino, simplemente, que prefiere que el mundo no dependa tanto de él.

Véase Creación, pág. 136, y Fenómenos naturales, pág. 139.

NIMRUD

En la mitología hebrea, perverso rey de Senaar constructor de la Torre de Babel. Sus ambiciones megalómanas llegaron al extremo de planificar el ataque directo a los cielos.

Los textos hebreos apócrifos sostienen que el poder de Nimrud procedía de las prendas mágicas que antaño habían vestido Adán y Eva, antepasados de la humanidad. Se suponía que esos vestidos, hechos con pieles, fueron un regalo de Yahveh a la pareja y que poseían propiedades maravillosas: los animales reconocían la autoridad de la persona que los llevaba y en el campo de batalla siempre garantizaban la victoria del portador.

El éxito de Nimrud como consecuencia de tener esas prendas llevó a que su pueblo lo adorara como a un dios. Sin embargo, esa adoración le pareció poco a Nimrud y concluyó que sólo se daría por satisfecho con la aclamación universal. Ordenó que en Senaar se construyese una torre lo bastante alta como para utilizarla para lanzar un ataque a los cielos. Se arrojaron flechas a las nubes, que retornaron al suelo chorreando sangre.

En el cielo la situación era crítica y Yahveh tenía que hacer algo. Para impedir que Nimrud sumara nuevas plantas a la torre y se acercara aún más al cielo, Yahveh mezcló el habla de los habitantes de Senaar: si alguien pedía un ladrillo, se le daba argamasa. En seguida los malentendidos crearon discordias, los habitantes se dividieron en facciones hostiles y se interrumpió la construcción. A resultas de lo cual el poder de Nimrud se quebró definitivamente.

Aunque el origen del mito de Nimrud es desconocido, recientemente se han descubierto fragmentos de un relato sumerio que atribuye el fin de esta civilización al hecho de que ENKI diversificó las lenguas.

También se ha planteado que el mito es una mezcla de referencias a los grandes zigurats en los que se suponía que vivían los dioses mesopotámicos.

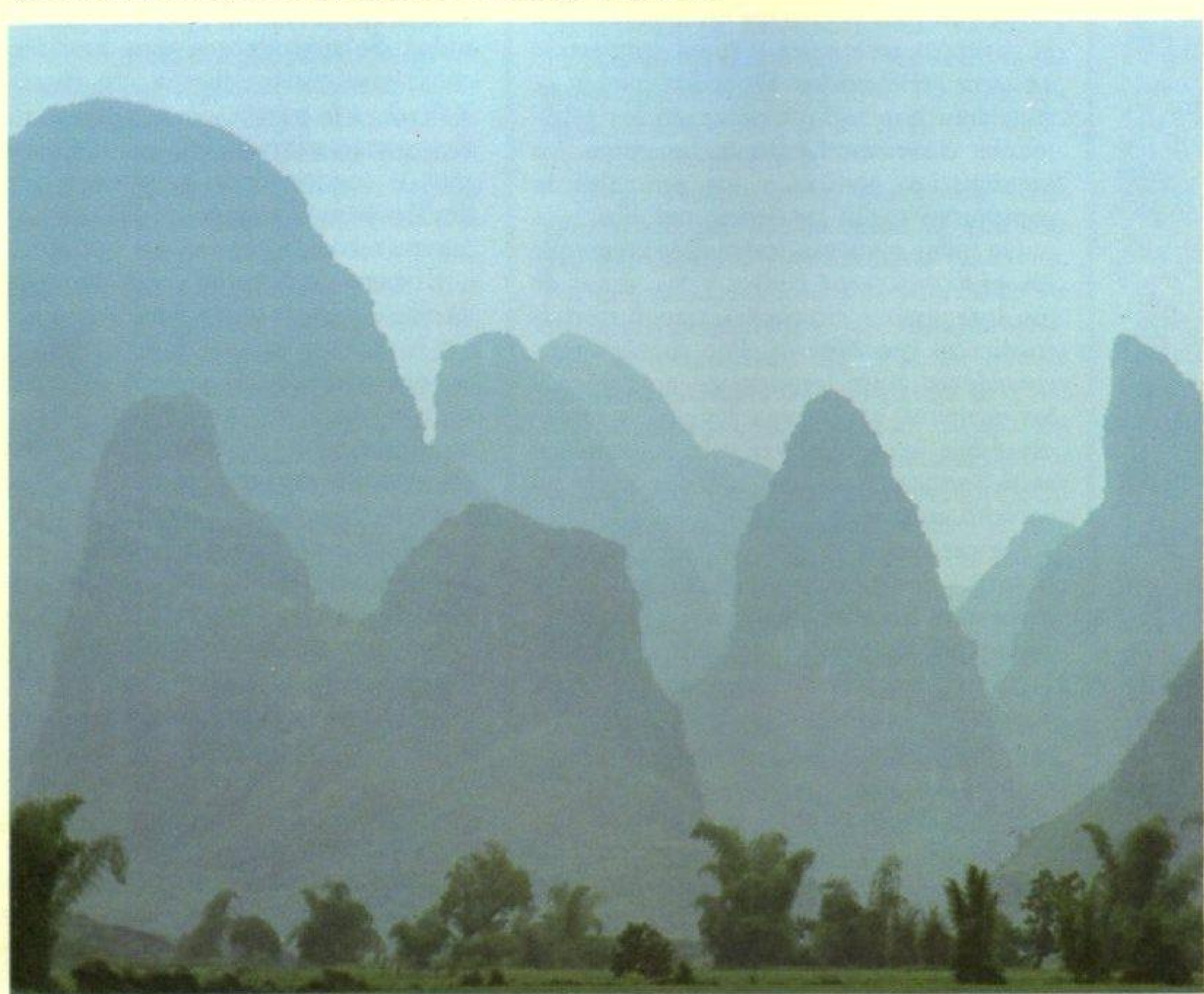
VÉASE ADÁN, BABEL, EVA

Creación

El inicio del mundo y los orígenes de la humanidad son temas de todas las mitologías, salvo las de los indios de América del Norte y del Sur. La creación puede verse como un gran acontecimiento... como hicieron los habitantes de las islas del Pacífico, que imaginaron la llegada de un héroe creador que formó la tierra, hizo a los humanos e introdujo las plantas.



En la isla de Pascua se cree que un dios pájaro puso el huevo del mundo, que aquí aparece en manos del hombre pájaro de la isla, probablemente representación del creador Makemake.



En China se creía que las montañas (izquierda) se habían formado a partir de las extremidades de Pangu —el hombre original que nació en el mundo— en una transformación ocurrida en el lecho de muerte. Los humanos descendían de las pulgas de su cuerpo.



El héroe polinesio Maui (arriba) sacó a Nueva Zelanda del fondo del mar con ayuda de un anzuelo mágico, pero tenía tanta prisa que dispersó las otras islas del Pacífico.



Según la mitología hindú, la creación sube y baja a escala planetaria, a medida que Brahma (izquierda), progenitor de la humanidad y creador del universo, duerme y despierta. Es sinónimo de Purusha, el primer ser u hombre cósmico.



El relato que de la creación se hace en el Viejo Testamento —según el cual llega de manos de una deidad grande y poderosa— encaja perfectamente con la tradición de ordenamiento del mundo del Oeste asiático (derecha).

NINHURSAG

Diosa sumeria de la fecundidad y una de las principales figuras del panteón sumerio. Su nombre significa «señora del terreno pedregoso» y se la relacionaba con la bondad que se recoge del suelo, incluso en las lindes del desierto.

Ninhursag presentaba varias formas: en tanto que Ninlil, era esposa de ENLIL, y como Ninki fue esposa de ENKI y le dio hijos en la paradisíaca isla de Dilmun.

Es posible que, en su origen, Ninhursag fuese el espíritu de los senderos pedregosos de las laderas de las montañas iraníes o de los límites rocosos del desierto arábigo. Su belicoso hijo NINURTA —cuyo padre era Enlil— era el guerrero de las nubes de tormenta y se le atribuía la creación del dominio montañoso de Ninhursag y el haberlo poblado de flora, fauna y minerales.

En tanto que protectora de seres salvajes, Ninhursag se afligía cada vez que los cazadores mataban animales o los capturaban y los amansaban. De todos modos, le traía sin cuidado el destino de cualquier animal domesticado que pereciera en su desierto.

Las únicas bestias domesticadas que interesaban a Ninhursag eran los rebaños de ganado. Tal vez se debió a que los terneros nacían en las laderas que configuraban su dominio. Podemos interpretar su emblema como el vientre de una vaca.

En tanto que diosa de la fertilidad, el influjo de Ninhursag sobre el nacimiento está claro. Alimentaba a los reyes sumerios con su leche y así los dotaba de divinidad. Bajo la forma de diosa de los nacimientos, Nintur, se la representa amamantando a un bebé. Según cierto mito de la creación, Nintur fue la encargada de alentar a la humanidad para que se estableciera en ciudades y, en su papel de «la dama que da forma», decidió el resultado de todos los nacimientos.

Véase Amor y fertilidad, págs. 108-109.

VÉASE DILMUN, NINTUR

NINURTA

Dios sumerio de la guerra. Estaba relacionado con las tormentas y las riadas de primavera. Cuando se le daba el nombre de Imdugud (lluvia torrencial), se le representaba como un ave de tormenta con cabeza de león.

Ninurta era hijo de ENLIL, dios del aire, y de NINHURSAG, diosa de la fecundidad. En los primeros mitos sumerios Ninurta adoptó la forma del pájaro Imdugud. La gran envergadura de sus alas extendidas cubriendo el cielo fue el símbolo más idóneo de una retumbante nube de tormenta. Sin embargo, los sumerios consideraron que también debía de tener forma humana.

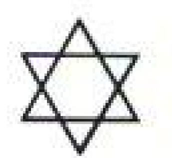
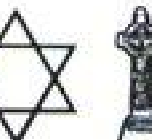
El proceso humanizador fue lento e irregular; en cierto momento, Imdugud desarrolló cuerpo humano; en otro, una figura humana lució las alas de Imdugud. Al final adoptó una forma plenamente humana, como auriga, y a veces llevó a Imdugud, su forma de pájaro, enganchada delante del tiro. Sólo en el campo de batalla permanecía imperturbable el ave de tormenta con cabeza de león, probablemente porque su imagen feroz y poderosa se convertía en un arma decisiva.

El carácter belicoso de Ninurta provocó una insurrección en su contra, en la cual participó toda la naturaleza, incluidas las piedras. Algunos elementos se alinearon con el dios y otros se le opusieron. Ninurta triunfó, recompensó a los que le apoyaron y maldijo a los que lo combatieron, razón por la cual, por ejemplo, algunas piedras son preciosas y otras no.

Cierta leyenda se refiere al retorno de Ninurta del campo de batalla en su carro, sano y salvo, pero furioso. Su padre Enlil, a quien desagradaban los ruidos, tuvo que pedir a un criado que le dijera a su hijo que no armase tanta barahúnda. Ninurta guardó las armas y los caballos, pero alzó la voz entusiasmado a medida que relataba a su madre sus hazañas bélicas. La pelea entre padre e hijo sólo se evitó cuando el barbero de Ninurta logró llevarlo al templo con la promesa de que lo peinaría (en el oeste de Asia se consideraba que el pelo era una señal de fuerza).

Véase Guerra, págs. 96-97.

NOE

Superviviente bíblico del diluvio enviado para purificar la corrupción de la tierra. La leyenda de este patriarca hebreo está muy influida por mitos anteriores acerca del diluvio.

En el Génesis, Dios tomó la decisión voluntaria de destruir a la humanidad. Se lamentó de la perversa maldad de las personas que había creado, lamentó haberlos hecho y juró borrarlos de la faz de la tierra. Esta decisión también incluía a los animales. De todas maneras, Dios consideró que Noé era un hombre justo y se mostró dispuesto a salvarlo.

Dios dijo a Noé que construyera un arca y que, en compañía de su esposa y sus tres hijos, reuniera un macho y una hembra de cada animal y los metiera en el arca. Después envió el diluvio para destruir la vida sobre la tierra. El diluvio duró cuarenta días y cuarenta noches. Cuando las lluvias cesaron, Noé envió una paloma a buscar tierra seca. Regresó ésta con una rama de olivo en el pico y guió el arca hasta tierra firme. Es creencia común que el sitio donde se posó el arca corresponde al monte Ararat, en el noreste de Turquía.

Después del diluvio, Dios envió el arco iris como promesa de que no volvería a inundar la tierra. También dijo a Noé que fuera «fértil y se multiplicara». Noé obedeció y vivió trescientos cincuenta años.

Según el mito judeocristiano, los tres hijos de Noé —Sem, Cam y Jafet— fueron los encargados de propagar la humanidad por todo el mundo: Sem generó a los semitas, Cam fue el padre de todos los pueblos de piel oscura y Jafet engendró a los pueblos del norte.

En la mitología del oeste de Asia, el relato del diluvio es antiquísimo. La epopeya de GILGAMESH trata a Utnapishtim como el héroe del diluvio, y otros textos atribuyen a Atrahasis (o Ziusudra) la oportuna construcción de una barca. Parece que estos hombres conquistan la vida eterna por haber salvado todo de la destrucción. En la mitología sumeria, el dios del aire ENLIL decidió limitar el ruido producido por la humanidad matando a todos los seres vivos que poblaban la tierra. El dios del agua ENKI aconsejó al sabio Atrahasis que construyera una embarcación para su familia y todo tipo de animales y así perduró la vida en la tierra.

Véase Diluvio, pág. 112.

VÉASE ATRAHASIS, CAM, UTNAPISHTIM, ZIUSUDRA

NTORO

El alma según las creencias tradicionales de los ashanti de Ghana.

Los ashanti creen que cada persona tiene un alma *(ntoro)*. También sostienen que cada individuo posee una minúscula parte de la deidad creadora, una partícula divina *(kra)*. En tanto que todos tienen la misma chispa divina, el alma refleja la personalidad individual y la herencia que cada uno debe a sus padres.

Esta idea sobre un espíritu dual —en parte divino y en parte humano— es muy antigua. En épocas anteriores los ashanti se dividían en grupos a tenor de la cantidad de *ntoros* que creían que existían.

Sobreviven detalles de doce *ntoros* distintas. Las describen como la dura, la afable, la distinguida, la osada, la excéntrica, la fanática, la casta, la belicosa, la inteligente, la minuciosa, la generosa y la valiente.

Cada grupo de *ntoros* posee sus propias leyendas y animales predilectos. Por ejemplo, el grupo de las inteligentes adoraba a la serpiente. Erase una vez que la primera pareja de este grupo de *ntoros* no podía tener hijos. No sólo carecían del deseo de copular, sino que desconocían la reproducción humana. Cierto día una pitón les preguntó si tenían descendencia y al recibir una respuesta negativa les dijo que se ocuparía de que la mujer concibiera.

La pitón roció con agua los vientres del hombre y la mujer, hizo un hechizo y les recomendó que regresasen a casa y yacieran juntos. A su debido tiempo nacieron los hijos. Por esta razón los integrantes del grupo de las inteligentes entierran a las pitones muertas que encuentran en su camino.

En el presente los ashanti no se interesan tanto por los grupos de *ntoros*, si bien las características que presentan aún se utilizan como baremo pra describir el comportamiento humano.

NUGUA

Heroína del mito chino del diluvio y madre de la humanidad.

En la mitología china, el diluvio fue obra del tempestuoso dios del trueno, una deidad de cara verde y con grandes aletas en su lomo escamoso.

Por motivos desconocidos, el dios del trueno estaba muy enfadado con cierto hombre que tenía dos hijos: Nugua (niña calabaza) y Fuxi (niño calabaza). Al presentir que la crisis estaba a punto de estallar, el hombre puso una jaula de hierro en la puerta de su casa y aguardó pacientemente con una horquilla de hierro en la mano.

En medio de una tormenta devastadora, el dios del trueno se presentó en la casa y amenazó al hombre con un hacha. Este no perdió la compostura y tuvo ventaja sobre el dios del trueno, que estaba fuera de sí a causa de la cólera. El hombre metió rápidamente al dios en la jaula y cerró la puerta.

Al día siguiente los niños quedaron a cargo de vigilar al dios del trueno mientras el padre iba al mercado a comprar especias para guisar al cautivo. Antes de partir, dijo a sus hijos que bajo ningún concepto dieran de beber al dios del trueno.

Cuando el dios del trueno suplicó que le dieran un sorbo de agua, los niños se negaron. Temían desobedecer a su padre. Los desesperados ruegos del dios del trueno enternecieron a Nugua, que le dio agua. Inmediatamente el dios salió de la jaula.

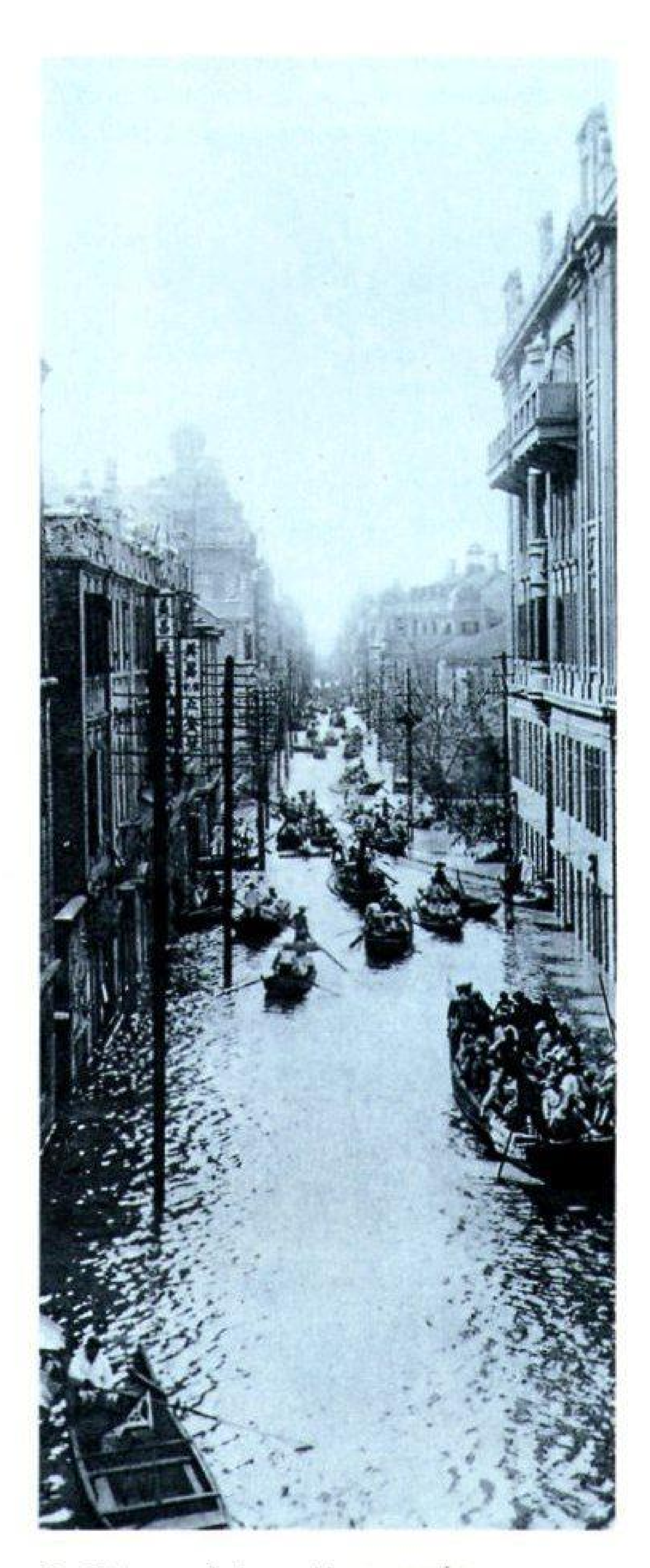
Antes de regresar al cielo, el dios del trueno entregó a Nugua y a Fuxi un diente y les dijo que se refugiaran en la calabaza que crecería de dicho diente. Cuando el padre regresó del mercado, había surgido un árbol con una enorme calabaza. El hombre se dio cuenta de que el dios del trueno pretendía tomarse una rápida venganza y construyó una barca de hierro.

Se desencadenó la catástrofe con lluvias torrenciales y vientos arrolladores. El hombre subió a su barca de hierro y los niños a la calabaza. Cuando las aguas crecieron hasta las puertas del cielo, el hombre llamó para que le permitieran entrar.

El rey de los cielos quedó tan sorprendido por el ruido que ordenó la interrupción del diluvio. Las aguas bajaron a un ritmo tan trepidante que hombre y barca de hierro cayeron mil quinientos kilómetros y se hicieron añicos. Pero la calabaza era mullida y los niños apenas sufrieron daños cuando rebotó en tierra seca.

Como el diluvio había ahogado a los demás habitantes de la tierra, Nugua y Fuxi estaban solos. Durante mucho tiempo Nugua rechazó la propuesta de Fuxi de casarse con ella, pero al final accedió y parió una bola de carne. Fuxi cortó la bola en trozos con un hacha y el viento dispersó los fragmentos por el mundo en forma de nuevas personas. Así se reanudó la vida.

Véase Diluvio, pág. 112.



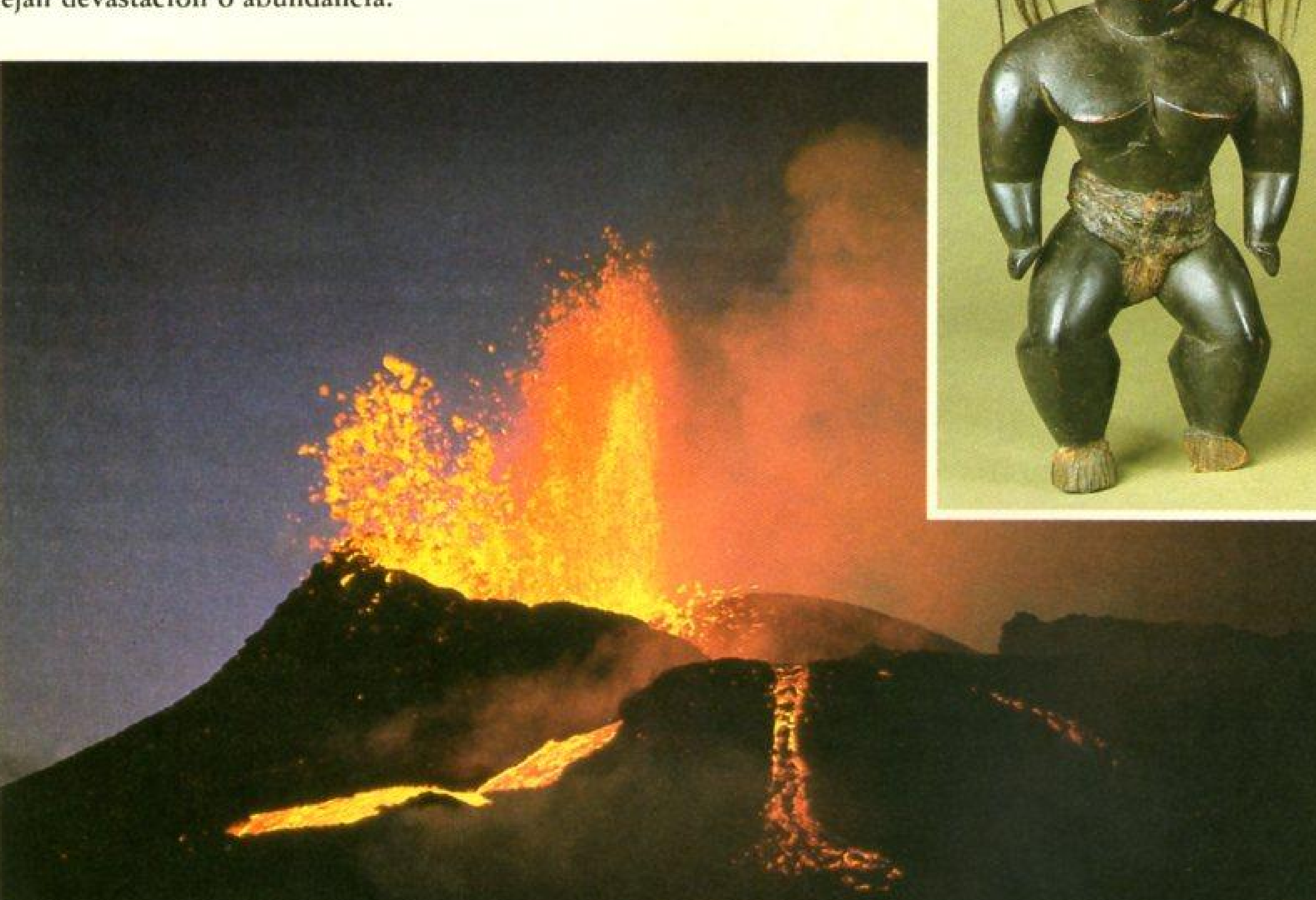
En China se relaciona a Nugua con las inundaciones

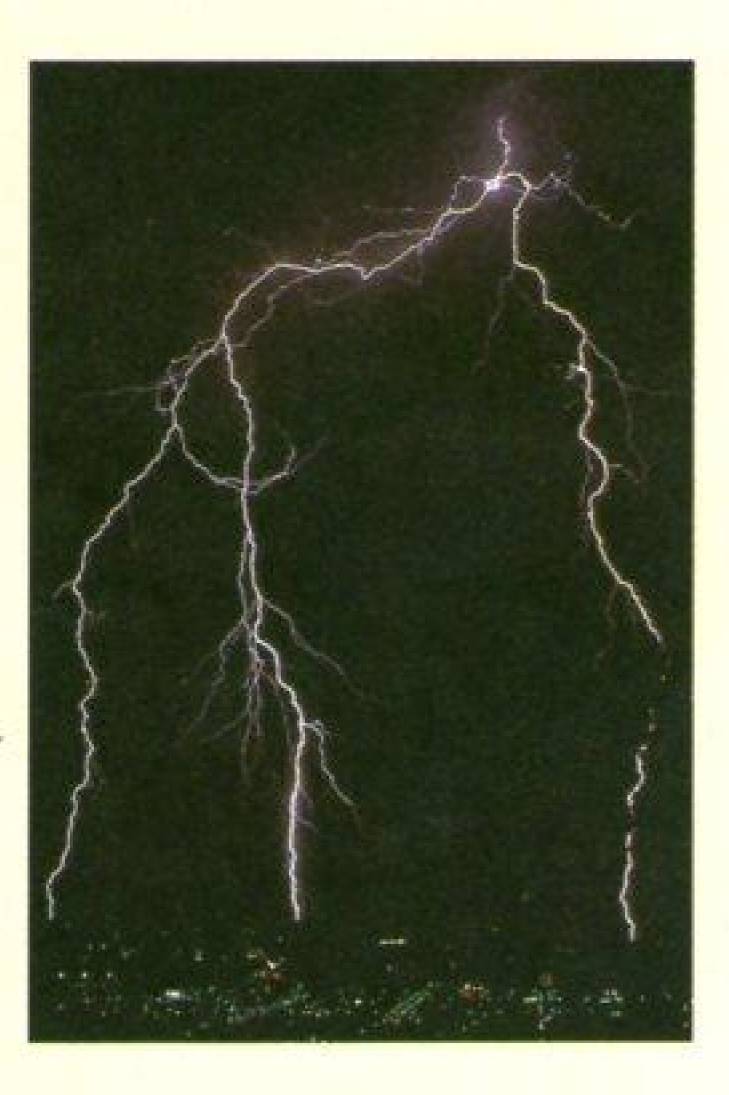
VÉASE FUXI

Fenómenos naturales

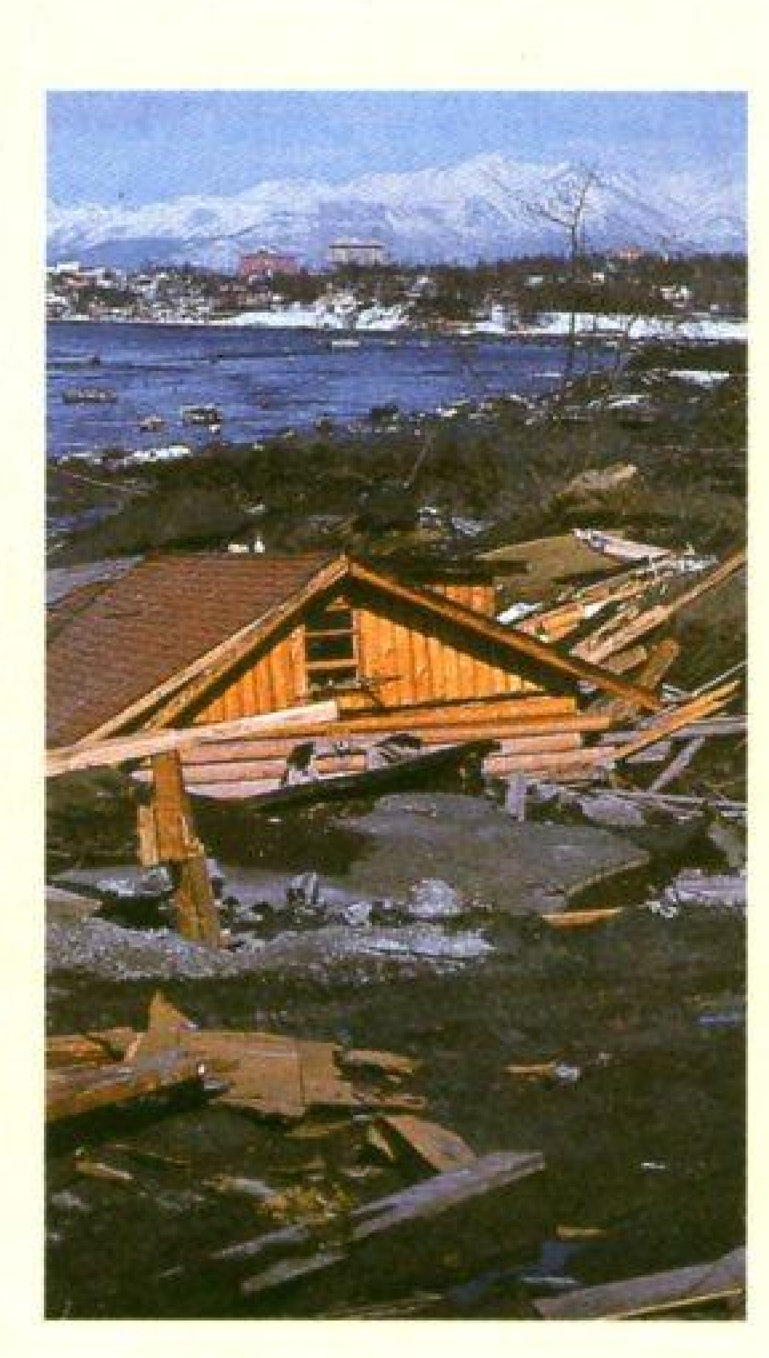
Hace mucho tiempo que se relaciona a los dioses con los prodigios poderosos y periódicos de la naturaleza: la salida y la puesta del sol, el trueno y el rayo, la escarcha y la nieve, los terremotos y los volcanes. En todas partes los seres humanos han experimentado la necesidad de aplacar a los dioses cuya voluntad controla esos acontecimientos naturales que a su paso dejan devastación o abundancia.

En Hawai gozaba de un gran respeto Pele (izquierda), la diosa del volcán, entre otras razones porque el archipiélago es una formación volcánica que incluso en el presente experimenta erupciones periódicas y a menudo inesperadas.





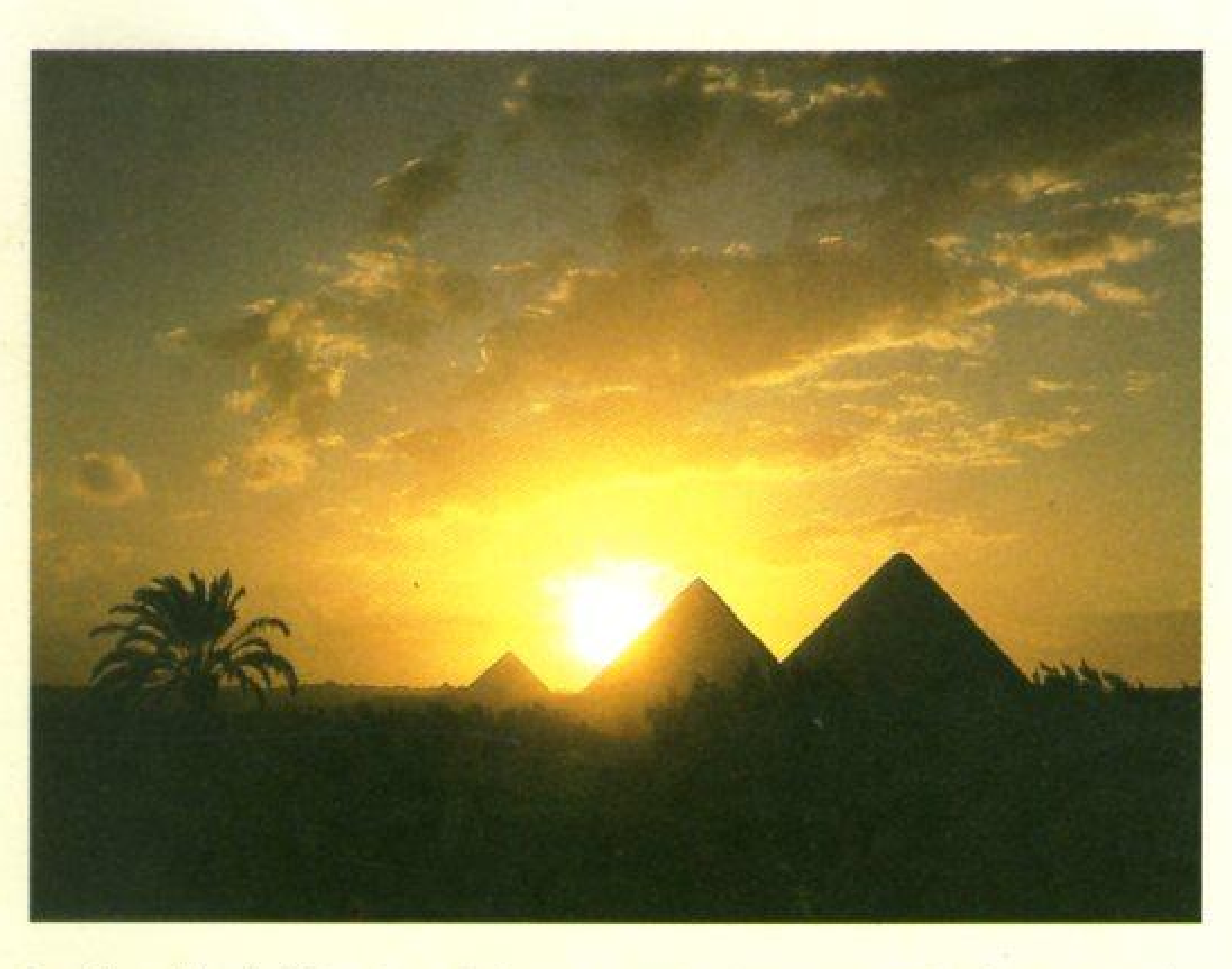
En todas partes los relámpagos fueron considerados una manifestación de la cólera divina. En India pertenecen a Indra, el primer gobernante del cielo. Para los romanos, el rayo era el arma de Júpiter.





Para los antiguos aztecas las tormentas eran obra del dios de la lluvia Tlaloc y de su serpiente celestial, cuyo enorme vientre albergaba todas las aguas del cielo.

En la antigua Grecia los terremotos eran obra de Posidón, el turbulento dios del mar.



Ra, dios del sol del antiguo Egipto, fue enormemente venerado. Se creía que, entre el alba y el ocaso, realizaba su recorrido diario por el cielo en una barca.

NUN

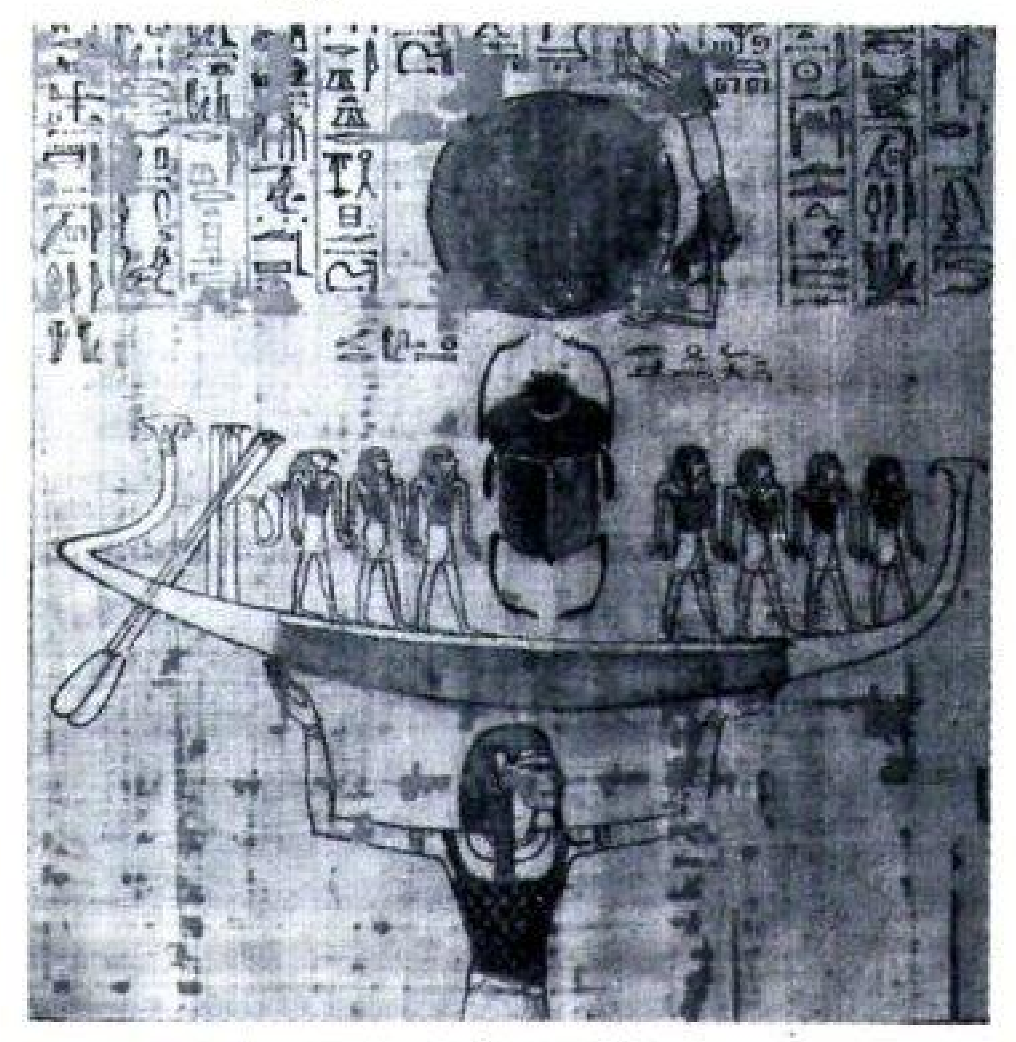
En la mitología egipcia, personificación de las aguas primitivas. Se representa a Nun como un hombre en pie, sumergido hasta la cintura en agua y con los brazos en alto para sostener la barca del sol. Se creía que toda la vida había surgido de Nun.

En los mitos o cosmologías de la creación del antiguo Egipto, se fija el origen del universo en el caos acuoso conocido como Nun. Esta profundidad infinita e informe estuvo presente desde el principio, en las penumbras.

Según cierto mito de la creación que se originó en Hermópolis, las aguas primitivas contenían cuatro parejas: Nau y Naunet, Huh y Hauhet, Kuk y Kakuet, así como Amón y Amaunet. Estas personificaciones de la profundidad, el infinito, la oscuridad y la invisibilidad, presentaban cabezas de rana y de serpiente y eran veneradas como deidades. Las cuatro parejas nadaron en Nun y formaron un huevo. De éste salió un pájaro de luz o, según otros mitos, un pájaro de aire.

En Heliópolis, el dios del sol Atón (que posteriormente se relacionó con RA) salió de Nun con forma de colina o, según otra versión, apareció en una colina. Mediante un método de autofecundación. Atón dio a luz a la primera pareja divina: el dios del aire Shu y la diosa de la humedad Tefnut. A su vez, éstos produjeron al dios de la tierra Geb y a la diosa del cielo NUT. Geb y Nut tuvieron cuatro hijos: la deidad de los infiernos OSIRIS, su esposa ISIS, SET el de cabeza de animal y su esposa Neftis.

Véase Creación, pág. 136.



Nun sostiene en alto la barca del sol

VÉASE GEB, NEFTIS, SHU, TEFNUT

NUT

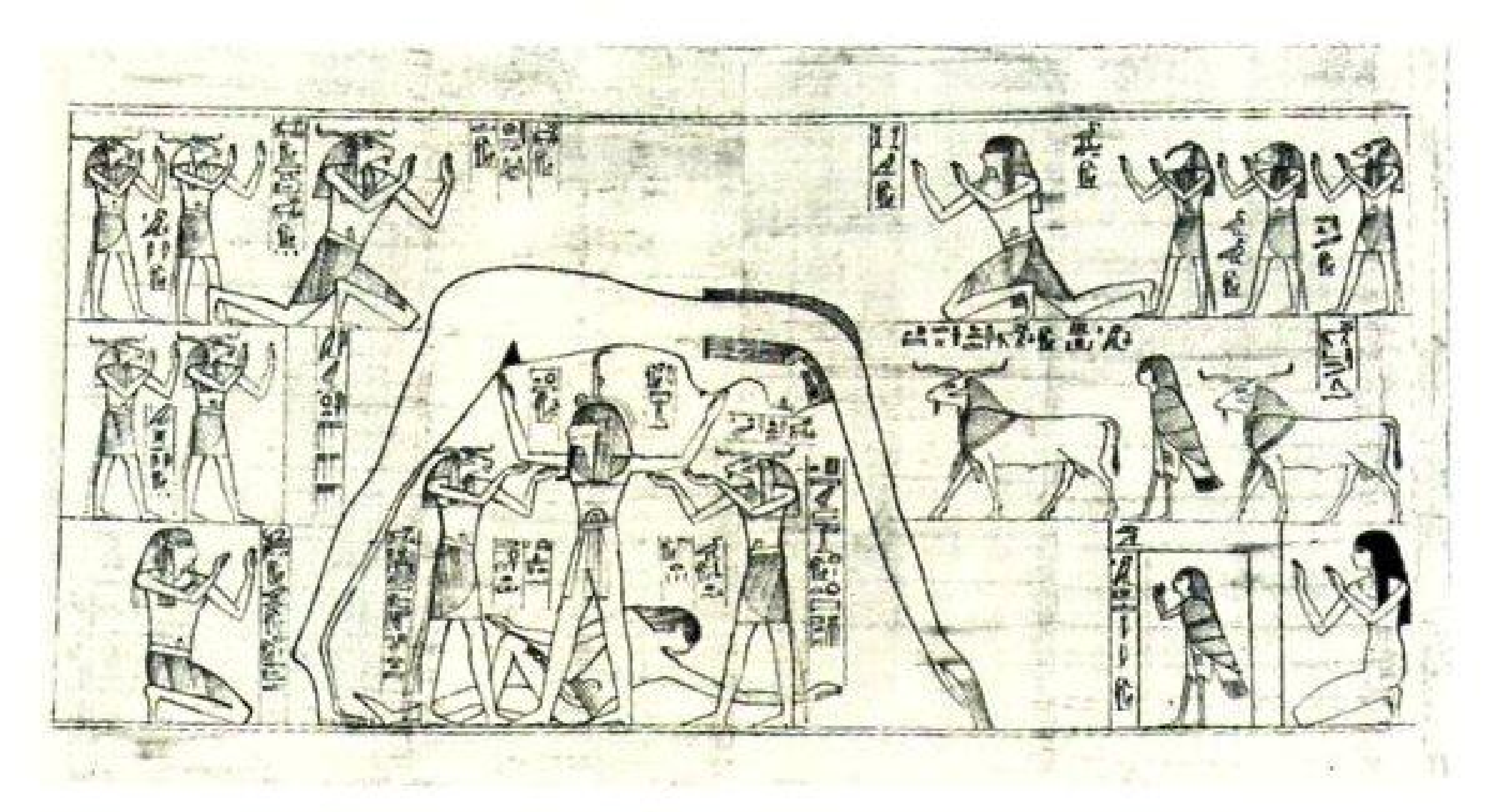
Diosa egipcia del cielo. En numerosas representaciones aparecía con el cuerpo pintado de azul e incrustado de estrellas, reclinada sobre el cuerpo de su marido y hermano Geb, dios de la tierra.

En Egipto el recorrido diario del sol por el cielo y su desaparición durante la noche dio lugar a muchos mitos.

En cierto mito RA, dios del sol, está enfadado por el matrimonio de Nut con su hermano Geb, a raíz de que no fue informado ni le fue solicitado su consentimiento. Ra se ocupó de que la pareja fuera brutalmente separada por Shu, su padre, y a continuación prohibió a Nut tener hijos en cualquier mes del año.

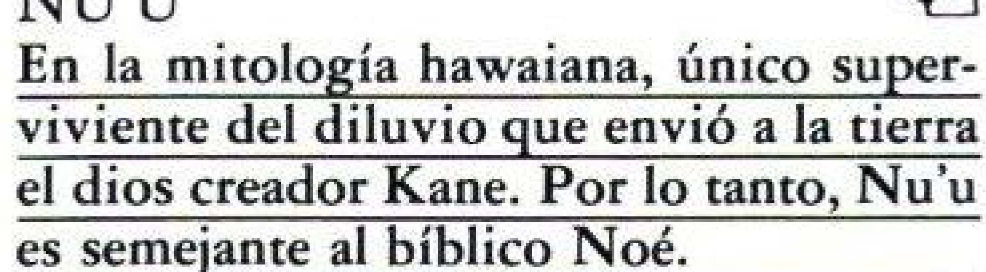
THOT, el escriba divino, se compadeció de Nut. Inventó un juego de damas para jugar con la luna; en el caso de que ganara, el premio sería la luz de la luna. De esta forma Thot consiguió luz suficiente para crear cinco días nuevos que no figuraban en el calendario oficial. Cada uno de esos días Nut dio a luz un hijo: OSIRIS, SET, ISIS, Neftis y (según algunos mitos) HORUS.

De acuerdo con otra versión, Ra pidió a Nut que lo elevara a los cielos para apartarlo del mundo, que le resultaba desagradable. Nut lo cargó a la espalda y se incorporó, pero cuanto más se estiraba, mayor era su mareo. Habría caído estrepitosamente si cuatro dioses no hubiesen sujetado sus piernas mientras Shu la sostenía del estómago. Esos dioses se convirtieron en los cuatro pilares del cielo y el cuerpo de Nut en el firmamento, al que Ra incorporó las estrellas.



Nut se arquea sobre su marido, Geb

VÉASE GEB, NEFTIS, SHU



NU'U

En la mitología hawaiana, único superviviente del diluvio que envió a la tierra el dios creador Kane. Por lo tanto, Nu'u es semejante al bíblico Noé.

Según los hawaianos, en una ocasión KANE se enfadó tanto con los seres humanos que arrasó a la mayoría desencadenando un gran diluvio. Aunque la deidad creadora ya se había retirado de la tierra e introducido la muerte, seguía irritado por la ingratitud de los hombres. Incapaz de seguir soportando semejante situación, agitó las nubes hasta provocar una gran tormenta que sumergió las islas de Hawai.

Sólo el devoto Nu'u escapó del diluvio en una gran barca que encima tenía una casa. Nu'u vio tierra seca en la cumbre de una montaña y sacrificó comida y bebida en honor de los cielos, a raíz de lo cual Kane descendió en el arco iris y se disculpó con el buen hombre. Aunque poderoso, Kane nunca compartió la avidez de sangre de otras deidades hawaianas. Como para él la vida era sagrada, jamás recibió sacrificios humanos.

Los habitantes de las islas de Banks de Melanesia cuentan una historia parecida sobre el afable héroe QAT. Cuando la malévola diosa del mar hizo subir el océano, Qat construyó una canoa en terreno alto y aguardó la llegada del diluvio.

Evidentemente la historia bíblica del diluvio se ha entrelazado con las leyendas melanesia y polinesia, si bien todo indica que en el Pacífico el mito del diluvio existía antes de la llegada de los misioneros cristianos.

Véase Diluvio, pág. 112.

ODIN

Dios favorito de los vikingos, Odín alcanzó gran estima en los siglos VIII y IX. Asumió muchas funciones de Donar, antiguo dios de la tormenta, y de Tyr, aún más antiguo, dios del cielo.

En tanto que hijo de Bor, padre de los dioses, parece que Odín usurpó el papel de Tyr como deidad creadora. Mientras que se relacionaba a Tyr con la ley y la justicia, en ocasiones Odín recibía el nombre de Bileygr (el que no mira a los ojos) y Glapsvidir (el presto para los engaños). Odín también eclipsó a Donar y a su sucesor, THOR, poderosos dioses del trueno. «Por muy poderosos que sean los demás dioses, todos lo sirven como los hijos a su padre.»

Al igual que VARUNA, dios hindú del cielo, Odín gobernó mediante el empleo de la magia. En su papel de Sifodr (dador de victorias), enseñó a los jefes preferidos los hechizos de la batalla y a organizar formaciones de combate destinadas al éxito. Odín —también llamado Voden, Woden, Wotan, Votan o Wuotan— probablemente significa furioso. Sin duda el dios inspiró a los temibles *berserkers,* guerreros enloquecidos que corrían desnudos en pleno fragor de la batalla, soltando espumarajos por la boca y mordiendo el borde de los escudos.

En tanto que Valfodr (padre de los asesinados), Odín adoptó a todas las víctimas de la guerra. Las valquirias, colaboradoras exclusivas de Odín, las trasladaban al Valhalla (el palacio de los asesinados), situado junto al palacio de Odín en Asgard, la ciudad celestial.

Aunque famoso por cambiar de apariencia, por lo general se representaba a Odín como un hombre activo de unos cincuenta años, con el pelo largo y rizado, o calvo y con luenga barba canosa. Cuando deambulaba en medio de la humanidad, vestía un amplio manto azul y sombrero de ala ancha para disimular que le faltaba un ojo. Por arma esgrimía una lanza llamada Gungnir. Fabricada por los enanos, era infalible y a menudo se prestaba juramento sobre ella. Odín también poseía a Sleipnir, un semental de ocho patas.

El afán de conocimiento de Odín era inagotable. Dos cuervos, que a menudo se representaban posados en sus hombros, le daban informes diarios sobre las actividades de dioses, enanos, gigantes y hombres. Había perdido un ojo en su búsqueda del conocimiento. Se lo entregó al gigante Mimir a cambio de un sorbo de agua del pozo en el que se colaban los conocimien-



Odín, dios escandinavo de la guerra

tos de una raíz de YGGDRASIL, el árbol del mundo.

En otra ocasión Odín se atravesó con Gungnir y colgó como cadáver de Yggdrasil a fin de desentrañar el secreto de las runas. Después de nueve días con sus noches, su abnegación bastó para revelar el conocimiento oculto, luego de lo cual desechó la muerte y retornó a su forma habitual.

Probablemente, el pozo de Mimir contenía el agua sagrada del destino de la que fluían la felicidad y la desdicha, mientras que Yggdrasil representaba el árbol del sino. Por consiguiente, es probable que las atormentadas ordalías de Odín pretendieran volverlo superior al curso de los acontecimientos y hacerle comprender su esencial falta de libertad, su fin predeterminado en el Ragnarök.

Tal vez los peculiares conocimientos de Odín expliquen por qué instaló el asiento del juicio junto al pozo de Urd, donde las Nornas (las Parcas) cuidaban una raíz de Yggdrasil. Su atención formaba parte de la constante colisión entre las fuerzas del mal y las del bien en el seno del árbol del mundo. Se creía que cuando la putrefacción aventajara a la renovación, las ramas temblarían, soltando los nueve mundos y señalando el día del juicio final.

El ahorcamiento estaba inseparablemente vinculado al culto de Odín, aunque también se le ofrecían sacrificios con una lanza de fuego. El hombre de hace 2.000 años que en 1950 apareció desnudo y perfectamente conservado en el pantano de Tollund, en Jutlandia, tal vez fue colgado de una horca de sacrificio en memoria de la ordalía de Odín en Yggdrasil.

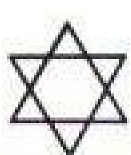
Además, la devastadora incursión que en 842 los vikingos emprendieron contra la ciudad francesa de Nantes —en cuyas calles quedaron tendidos miles de muertos— probablemente fue el cumplimiento de una promesa bárbara a Odín Galgagramr (señor de la horca), a Geigudr (el que pende) y a Hangagud (el dios colgante).

Parece paradójico que Odín facilitara el desplazamiento del cristianismo hacia el norte de Europa. Los que relacionaron a su dios ávido de sangre con la horca quedaron fascinados por la figura de JESÚS, afable redentor de la humanidad que también fue clavado a un madero.

Véase Guerra, págs. 96-97, y Fin del mundo, pág. 124.

VÉASE ASGARD, GUNGNIR, MIMIR, NORNAS, RAGNARÖK, SLEIPNIR, TYR, URD, VALHALLA, VALQUIRIAS

OG



Uno de los gigantes del mito hebreo. Antes de que el diluvio destruyera la creación muchos gigantes habitaban la tierra. Og fue el único que sobrevivió a la inundación que cubrió la tierra «corrupta».

Se dan varias explicaciones de la supervivencia de Og, la más obvia de las cuales se refiere a su tamaño: el diluvio sólo lo cubrió hasta los tobillos. Otras apuntan a su relación con NOÉ.

Se decía que Og se había aposentado en el techo del arca de Noé y que éste lo alimentó a través de una escotilla. Tal vez el gigante se ofreció como esclavo o criado, actitud que se solía adoptar en tiempos difíciles como garantía de la seguridad personal. Sea como fuere, a Noé no debió resultarle fácil alimentar a Og, ya que diariamente consumía mil bueyes y mil toneles de agua.

En cuanto las aguas bajaron, Og siguió su camino. Con el tiempo, se enamoró de Sara, la bella esposa de Abraham. Aunque Og no expresó abiertamente sus celos ni tuvo éxito en sus intrigas contra Abraham, los sentimientos entre el gigante y los descendientes de Abraham fueron hostiles. Moisés resolvió definitivamente la rivalidad.

Cuando sacó a los hebreos de Egipto para trasladarlos a la tierra de Canaán, Moisés se vio obligado a encabezar múltiples campañas. Dirigió el combate contra la ciudad amorrita de Edreí, gobernada por Og. El gigante vio el campamento de Moisés instalado a las puertas de su ciudad y decidió dar el primer golpe. Elevó una montaña por encima de su cabeza para aplastar a los sitiadores.

Yahveh, el dios de Moisés, evitó el desastre desequilibrando la masa rocosa, que cayó pesadamente sobre los hombros de Og. Cuando el gigante forcejeó para quitarse la montaña de encima, le clavó los dientes y ya no pudo ver bien. Moisés aprovechó la oportunidad, sujetó el hacha con ambas manos, saltó por los aires y cortó los tobillos del gigante. Og cayó al suelo rugiendo y murió.

Véase Gigantes, pág. 159.

VÉASE ABRAHAM, SARA, YAHVEH

OGUN



Dios de guerra de los yoruba de Africa occidental. Está estrechamente relacionado con el hierro.

Ogun es el equivalente de GU, dios herrero de los fon de Dahomey. Pero si bien se creía que, originalmente, Gu era una herramienta o arma de piedra maciza de la que sobresalía una afilada hoja de metal, Ogun era, ante todo, un experto cazador.

Según los yoruba, Ogun descendió de los cielos en una telaraña, acontecimiento que al parecer tuvo lugar antes de que se cumpliera el proceso de la creación.

Si bien no se considera a Ogun una deidad perversa, indudablemente puede ser severo y violento. De hecho, su terrible naturaleza no es más que una faceta de la guerra y el dios ayuda a quienes lo veneran. Cabe la posibilidad de que, en el pasado, Ogun recibiera sacrificios humanos. Incluso hoy los herreros ofrecen perros al dios a fin de ganarse su buena voluntad.

Véase Guerra, págs. 96-97, y Dioses artesanos y herreros, pág. 154.



Espada utilizada en el culto a Ogun, dios de la guerra

O-KUNI-NUSHI

Dios de la medicina y de la hechicería en la antigua tradición sintoísta de Japón. Se le atribuye la invención de los métodos terapéuticos.

Durante los viajes que emprendió para librarse de la cólera de sus hermanos, O-Kuni-Nushi (gran amo de la tierra) se enamoró de Suseri-Bime —hija del dios de la tormenta Susano-wo— y se casó con ella. Aunque los jóvenes enamorados eran muy felices, Susano-wo no estaba contento con ese matrimonio y sometió a su yerno a diversas pruebas.

En primer lugar, introdujo a O-Kuni-Nushi en una habitación llena de serpientes venenosas, pero Suseri-Bime le entregó un pañuelo que le salvó la vida. La noche siguiente durmió en una habitación repleta de insectos venenosos, pero en esta ocasión Suseri-Bime también le había dado un pañuelo que le proporcionó protección total. Desesperado, Susano-wo intentó rodear a O-Kuni-Nushi con un incendio de hierbas, pero un ratón amigo lo condujo a una cámara subterránea en donde se protegió del fuego.

Susano-wo consideró que O-Kuni-Nushi merecía su confianza y optó por no volver a someterlo inmediatamente a prueba. O-Kuni-Nushi aprovechó la oportunidad y esa misma noche ató los cabellos del dios de la tormenta a las vigas de la casa. Luego escapó con Suseri-Bime, llevándose el arpa y el arco mágicos de Susano-wo. Como el dios de la tormenta respetaba el sigilo, esa artimaña lo reconcilió con la joven pareja.

Es posible que el ratón ayudara a O-Kuni-Nushi en agradecimiento por la amabilidad del dios de la medicina hacia los animales. Gracias a su generosidad con una liebre cruelmente atormentada por sus hermanos, la madre aconsejó a O-Kuni-Nushi que abandonara el hogar. Con ayuda del arco de Susano-wo regresó y logró superar la ira que le condenaba. Con el consentimiento de su suegro, O-Kuni-Nushi rigió en Izumo, una extensa provincia del centro de Japón.

Véase Videntes, págs. 82-83, y Dioses y animales, pág. 105.

Destino y castigo

En la mayoría de las mitologías, tanto los héroes como los vulgares mortales sufren el justo castigo divino por sus malas acciones. Un delito grave puede predestinar para el castigo a las sucesivas generaciones de una misma familia. Este fue el fatídico destino de la casa de Atreo, en la antigua Grecia.

En el norte de Atenas se alzan las ruinas de un templo dedicado a la diosa Némesis. Ella y las Erinias o Furias eran las diosas vengadoras de la mitología griega.





Edipo responde correctamente al acertijo de la Esfinge y sobrevive a ese encuentro. De esta forma está más próximo a cumplir la terrible profecía según la cual matará a su padre y se casará con su madre.

Los chamanes esquimales utilizaban una pequeña figura de madera llamada tupilaq *(abajo) para hacer hechizos malignos. Durante siglos la magia se ha utilizado para regir el fluir del destino.*





El dios hindú Shiva abarca toda la gama de recompensa y castigo, alegría y tristeza, libertad y destino. Sus manos bendicen y sustentan, condenan y destruyen.

OLOFAT

Héroe timador de las leyendas micronesias. Olofat dio a la humanidad una serie de importantes regalos, incluido el fuego.

Según los habitantes de las islas Carolinas, Olofat era hijo del dios del cielo Lugeilan y de una mortal. Como su madre había experimentado una concepción mágica, el joven Olofat decidió visitar los cielos en una columna de humo a fin de reivindicar los vínculos con sus parientes celestiales.

Los habitantes del cielo no se alegraron de ver a Olofat y estalló una guerra prolongada y plagada de acontecimientos. El héroe fue asesinado, lo que habría supuesto el fin de su persona de no ser porque su padre, Lugeilan, lo resucitó. El dios del cielo también obligó a las demás deidades a que hicieran lugar para su hijo y es posible que, como consecuencia de la reconciliación, Olofat se convirtiese en dios del fuego.

Parece que Lugeilan mostró por Olofat más interés que la mayoría de las deidades por sus hijos semidivinos. Olofat no sólo venció a la muerte, lo que lo diferencia de GILGAMESH —héroe sumerio semidivino—, sino que fue adorado por los hombres en su papel de mediador ante Lugeilan.

Las artimañas de Olofat provocaron un amplio ciclo de aventuras, equívocos y confusiones. Aunque interpretó para los hombres las órdenes de Lugeilan, no pudo dejar de añadir sus propios trucos y trampas, algunos de los cuales tuvieron consecuencias sorprendentes. Por ejemplo, dotó involuntariamente de afilados dientes al tiburón.

Mientras que el gran regalo de Olofat a los primeros habitantes de la tierra fue el fuego, Lugeilan les ofreció el conocimiento de las tres artes: el tatuaje, el peinado y la labranza. Los habitantes de las islas Carolinas sostienen que padre e hijo crearon al unísono la sociedad humana.

Véase Dioses timadores, págs. 78-79, y Fuego, pág. 150.

VÉASE LUGEILAN



ORESTES

En la mitología griega, hijo de Clitemnestra y Agamenón, rey de Micenas. Tiene mala fama por su matricidio.

Cuando Agamenón encabezó la expedición griega contra Troya, su esposa Clitemnestra tomó por amante a Egisto. Tal vez la motivó el deseo de vengarse pues, con el propósito de obtener una brisa justa para sus naves, Agamenón había sacrificado a su hija Ifigenia a la diosa ÁRTEMIS en Aulide, Beocia. La princesa fue requerida desde Micenas con el pretexto de que iba a casarse con AQUILES.

A su regreso de Troya, Agamenón fue asesinado durante el baño por Clitemnestra y Egisto. Por aquel entonces Orestes aún era un niño y, para salvarle la vida, su hermana Electra lo envió a la corte de un rey amigo. Allí Orestes alcanzó la edad viril y se convirtió en guerrero.

Cuando Orestes consultó al oráculo de Delfos sobre el asesinato de su padre, se le respondió que matara a Clitemnestra y a su amante. El aspirante a vengador llegó secretamente a Micenas, estableció contacto con Electra, tramó el crimen y lo perpetró.

A partir de este punto la leyenda de Orestes se torna muy complicada y existen diversas versiones de los acontecimientos posteriores. Los tratamientos más antiguos de la leyenda suelen aceptar la justicia de su venganza, pero autores posteriores no se sienten tan cómodos con el hecho de que Orestes cometiera matricidio.

Según una versión del mito, Orestes fue implacablemente perseguido por las ERINIAS (Furias) como castigo por haber matado a su madre. Sólo cuando el tribunal del Areópago de Atenas lo absolvió con el voto de calidad de la diosa ATENEA accedieron a dejar de acosarlo. A partir de entonces las Erinias se conocieron como las Euménides (las sosegadas).

Según otra versión, Orestes expió su crimen rescatando la estatua de Artemis de la tribu bárbara y agresiva de Táuride.

Véase Destino y castigo, pág. 143.

VÉASE AGAMENÓN, CLITEMNESTRA, DELFOS, EGISTO, ELECTRA, IFIGENIA



ORFEO

Legendario músico y poeta griego. Sus interpretaciones conmovían a los hombres, los animales, las piedras y las plantas.

Orfeo era hijo de Apolo y de Calíope, musa de la poesía. Cada vez que cantaba y tocaba la lira, toda la creación lo escuchaba extasiada.

El dios utilizó su maravilloso don con HADES, regente de los muertos. Cuando una serpiente picó y mató a su esposa Eurídice, Orfeo descendió a los infiernos y se ganó la buena disposición del dios de la muerte con su interpretación, ya que lo conmovió hasta «las lágrimas». Agradecido, Hades concedió un favor a Orfeo y le permitió recuperar a Eurídice con una condición: que la guiara hasta el exterior de los infiernos y no mirara atrás antes de llegar a la superficie de la tierra.

A último momento, cuando estaban a punto de salir a la luz, Orfeo olvidó lo acordado y se giró para mirar a su esposa. Eurídice se convirtió instantáneamente en un espectro y desapareció.

Imposibilitado de volver a entrar en el reino de Hades, Orfeo erró afligido por el mundo. Algunos afirman que se suicidó y otros sostienen que fue destrozado por las mujeres tracias, enfurecidas por el fiel amor hacia su esposa. Sólo la cabeza quedó intacta y constantemente llamó a gritos a Eurídice hasta que los habitantes de Lesbos la enterraron en la isla.

Las doctrinas órficas, culto de misterio grecorromano, procedían de los poemas atribuidos a Orfeo.

Véase Videntes, págs. 82-83.



Orfeo conmueve a los animales con su música

VÉASE CALÍOPE, EURÍDICE

OSIRIS



Rey y juez de los muertos del antiguo Egipto. El culto de Osiris se popularizó tanto en el valle del Nilo que compitió con el de Ra, dios del sol y padre de los faraones.

Se representaba a Osiris como un hombre barbado, de color verde o negro, que lucía la corona del Alto Egipto y estaba vendado como una momia. En las manos portaba un báculo y un mayal, símbolos de su poder sobre la muerte, de su naturaleza como dios que muere y renace y de su soberanía sobre la agricultura. Sus insignias personales también incluían gavillas de cereales situadas una encima de la otra.

A tenor de que los antiguos egipcios estaban intensamente preocupados por la vida futura, Osiris fue objeto de una profunda veneración. Fue llamado rey de la eternidad y regente de la perpetuidad. Su fama radica en la incalculable ayuda que prestó a los egipcios con los rituales del embalsamamiento y la momificación. Se consideraba que la conservación del cuerpo de los difuntos era fundamental para la supervivencia de éstos después de la muerte.

Osiris sucedió a su padre Geb como gobernante de Egipto cuando éste abdicó. Tomó como esposa a su hermana ISIS. Su primera tarea como gobernante consistió en civilizar a sus súbditos: abolió el canibalismo, les enseñó a fabricar herramientas agrícolas, a cultivar vides y trigo y a preparar vino y pan; los instruyó en las artes del tejido y la música e instituyó el culto religioso y un sistema legal.

Después de civilizar Egipto, Osiris decidió partir y hacer lo mismo en el resto del mundo, dejando que Isis gobernase en su ausencia. Regresó varios años después y comprobó que todo estaba en orden: Isis había gobernado bien. Al cabo de poco tiempo su hermano SET, que experimentaba unos terribles celos hacia su poder y su éxito, conspiró para matarlo.

Set invitó a Osiris a un gran banquete en el cual presentó un bello cofre. Set declaró que quienquiera que encajase en el cofre sería su dueño. En primer lugar se lo ofreció a Osiris, que se introdujo en su interior. En cuanto entró, Set y el resto de los confabulados cerraron la tapa y la sellaron con plomo derretido. Al amparo de la noche trasladaron el cofre al río y lo arrojaron al agua.

El cofre flotó hasta el mar y tiempo después se posó en la base de un tamarisco, en Biblos, Fenicia. El árbol presintió la naturaleza preciosa del contenido del cofre, creció protectoramente a su alrededor y lo envolvió con su tronco.

Cuando Malcandre, rey de Biblos, buscó una columna para sustentar el tejado de su palacio, ordenó que cortaran el gran tronco del tamarisco para que cumpliera la función de puntal que necesitaba. Una vez cortado, el árbol despidió el aroma más exquisito que quepa imaginar, haciéndose famoso en todas partes.

En Egipto, Isis lloraba la pérdida de Osiris, y en cuanto oyó la historia del árbol, reconoció su significado y partió hacia Biblos. Llevó el cofre a Egipto y lo escondió en las marismas del delta del Nilo. Abrió la tapa e intentó devolver la vida al cuerpo de Osiris. Logró mantenerlo vivo lo suficiente para que su marido la fecundara.

Poco después Set salió a cazar por las marismas y encontró el cofre. Furioso al ver que Osiris seguía existiendo, cortó el cuerpo en catorce trozos y los dispersó a lo largo de Egipto. Una vez más Isis buscó a su marido y, con la colaboración de NUT —su madre—, reunió los fragmentos y resucitó el cuerpo, con excepción de los genitales, que se perdieron definitivamente.

Según cierta versión del mito, Osiris se presentó ante los dioses y desacreditó a Set. Al recuperar la vida, la fama y el trono, Osiris pudo quedarse en la tierra, pero prefirió convertirse en señor de los muertos en el país infértil y subterráneo que, según creían los egipcios, existía más allá del horizonte de poniente.

Isis organizó los ritos del embalsamamiento de Osiris para su viaje a la tierra de los muertos. Así se instituyó el ritual egipcio de enterramiento. Se consideraba que la conservación del cuerpo del difunto era primordial para la supervivencia después de la muerte.

Osiris atendido por Neftis e Isis

Se creía que los muertos visitaban a Osiris a fin de pedirle permiso para ingresar en su reino subterráneo y para garantizar la subsistencia ininterrumpida de sus almas. El corazón de cada suplicante era sopesado en la balanza del juicio con la pluma de la verdad, acto que tenía lugar en presencia de Osiris y de sus cuarenta y dos consejeros. ANUBIS pesaba el corazón y THOT, el escriba divino, consignaba el resultado.

Con el propósito de obtener el mejor juicio en la corte de Osiris, cada suplicante invocaba hechizos mágicos y protestaba de su inocencia. También existían modos prácticos de obtener los favores de Osiris. En vida, el adorador podía visitar el centro del culto a Osiris en Abydos y dejar escrita una ofrenda en el templo.

Es posible que el enfrentamiento entre Osiris y Set refleje las diferencias entre el Alto y el Bajo Egipto o quizá sea, simplemente, una alegoría de la pauta anual de inundación y fertilidad posterior que acompañaba a las crecidas del Nilo.

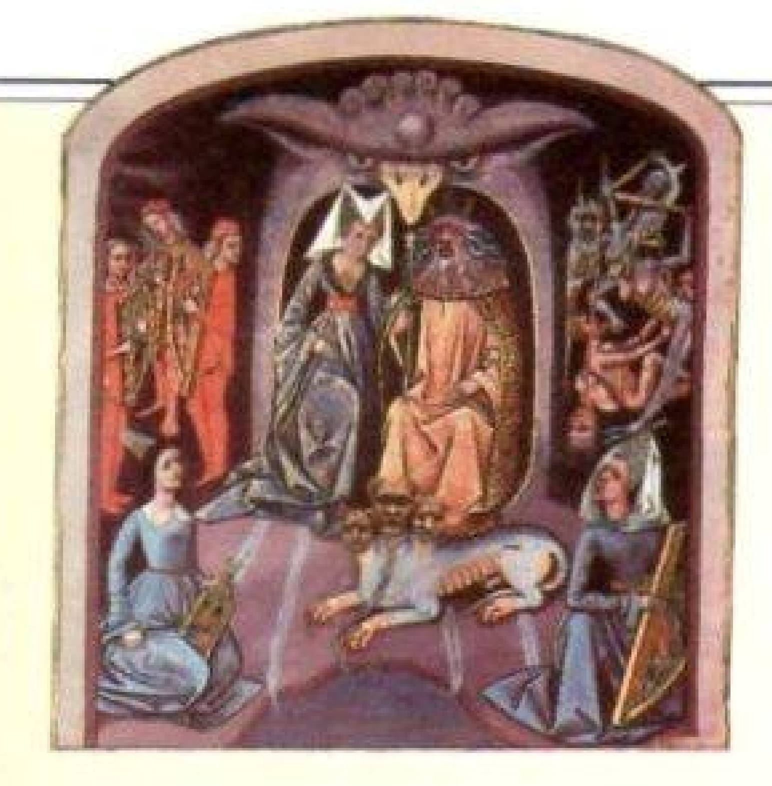
El atractivo de una deidad resucitada que aseguraba la salvación personal de sus seguidores fue lo bastante fuerte para dar origen a una secta poderosa. Osiris e Isis se convirtieron en las figuras principales de los así llamados «cultos mistéricos» que fueron tan populares antes del surgimiento del cristianismo en el mundo grecorromano.

Véase Muerte, pág. 92, y Vida futura, pág. 146.

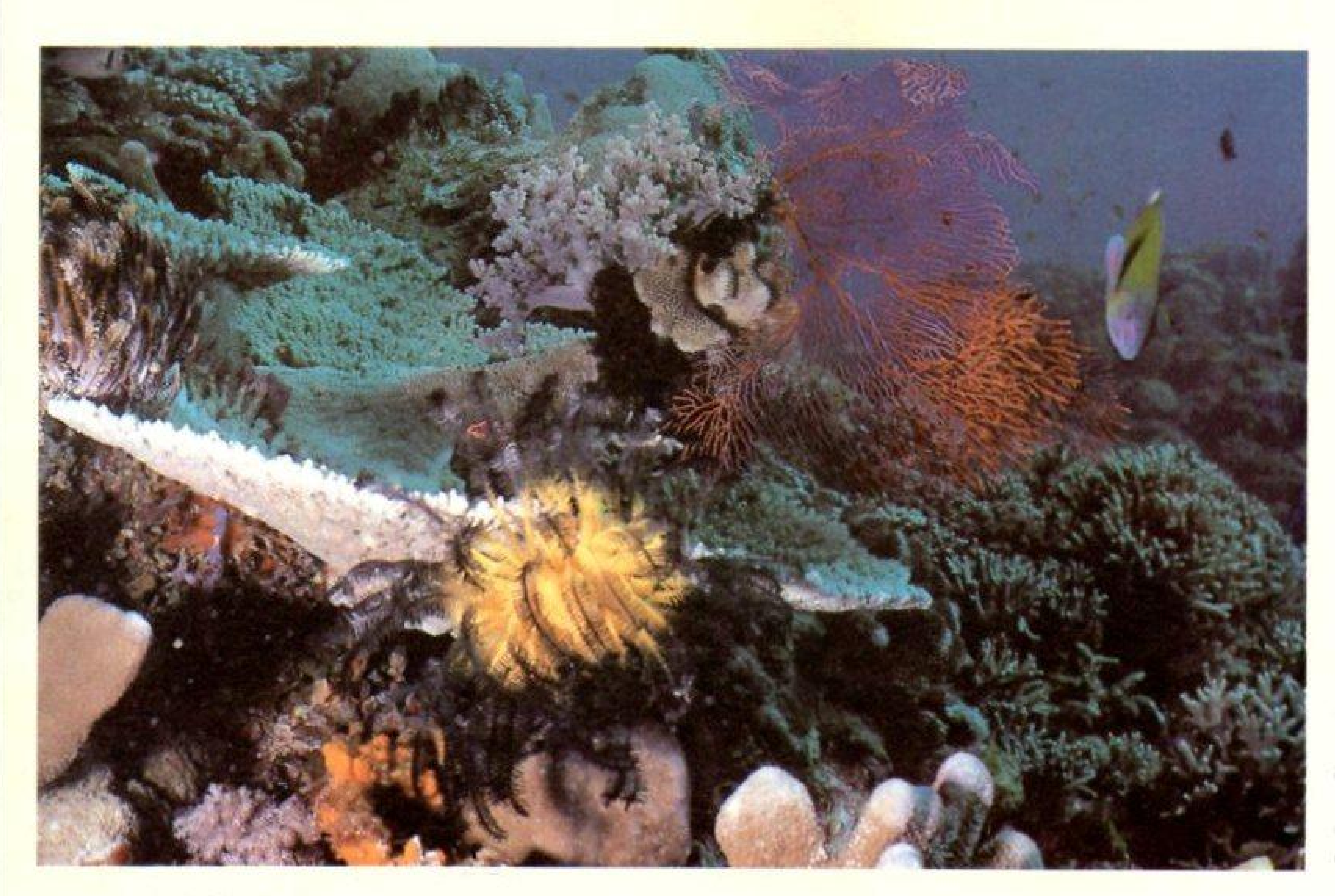
VÉASE GEB, MALCANDRE

Vida futura

Las incertidumbres de lo que ocurre después de la muerte siempre han preocupado a los seres humanos. Los antiguos egipcios estaban tan preocupados por la vida futura que su religión era, básicamente, el intento de acceder al mundo de los muertos de Osiris. Otros pueblos han situado la tierra de los muertos en una celestial isla de nubes, bajo el mar o han imaginado sitios como el cielo y el infierno.



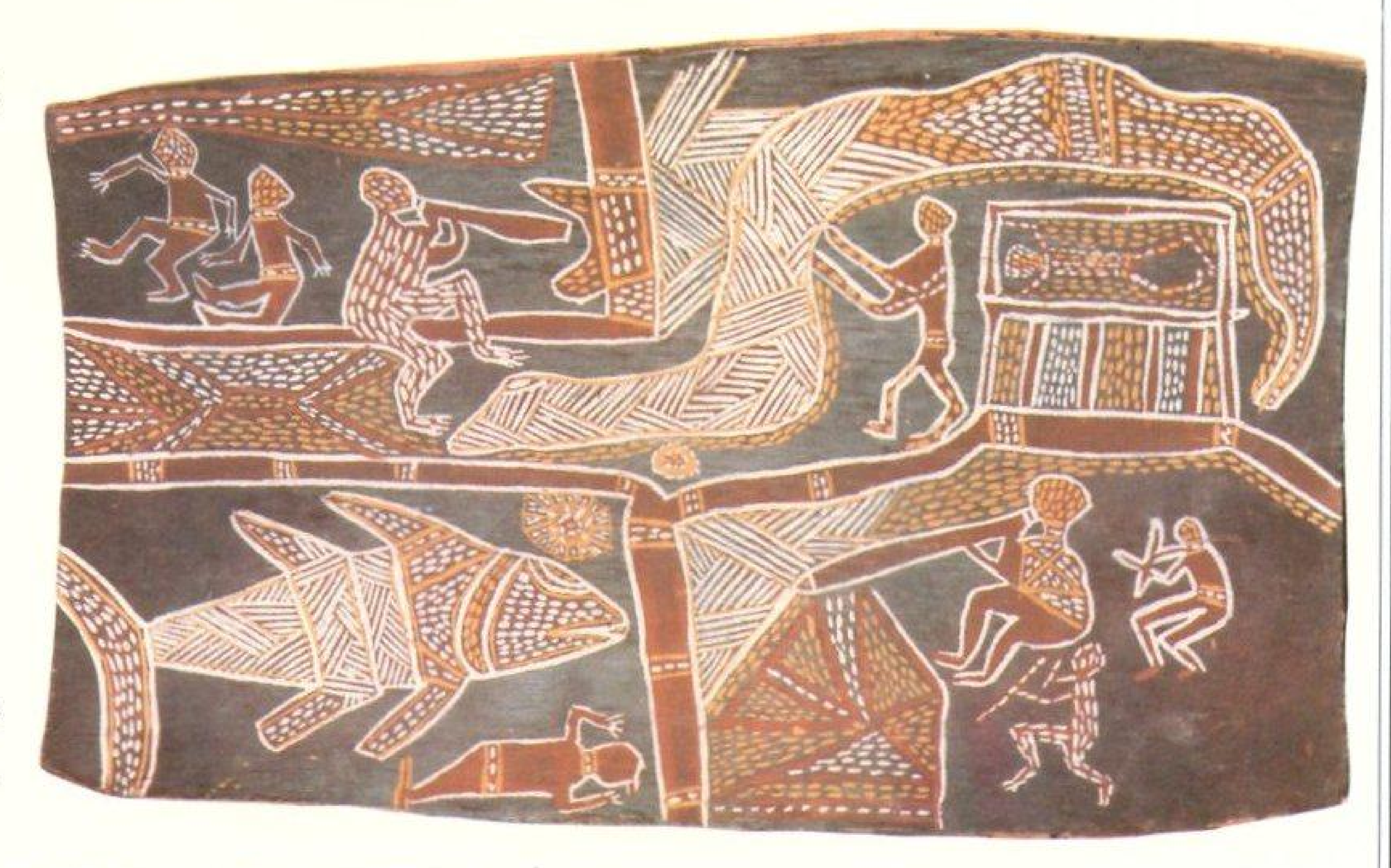
Los antiguos griegos estaban convencidos de que en el mundo de los muertos moraban los espectros. En este manuscrito medieval (izquierda) aparecen en compañía de Hades y Perséfone en un reino custodiado por Cerbero, el can de tres cabezas encargado de impedir que se fueran.





Mictlan, la tierra de los muertos de los antiguos aztecas, es un lugar de relativa tranquilidad cuyo gobernante, Mictlantecuhtli (arriba), prometía un descanso acogedor después de los esfuerzos de la vida en la tierra.

Hiyoyoa, deidad de Papúa, guardaba el mundo de los muertos, situado bajo el mar. Se pensaba que las almas de los muertos trabajaban en los jardines submarinos y, ciertamente, fueron vistas por los pescadores submarinos.



La ceremonia funeraria de los aborígenes australianos representada en esta pintura en corteza de árbol sigue el camino del espíritu después de la muerte y resume los acontecimientos de toda una vida (derecha).

PAN

Dios griego de la agricultura, Pan también protegía las ovejas y las cabras. Su origen corresponde a la Arcadia, en Grecia central.

Hijo de HERMES y favorito de DIONISO, se representaba a Pan con los cuernos y las patas de un macho cabrío. Cuando nació su madre quedó tan sorprendida por su aspecto que huyó y dejó que las ninfas criaran a su vástago.

Pan significa «que alimenta» y alude a los cuidados que el dios prestaba a las pasturas. También era responsable de la fertilidad de los rebaños. Su voluptuosidad era legendaria y se dirigía, sobre todo, a las ninfas. La ninfa Siringe se convirtió en caña para escapar de sus garras. A modo de venganza, Pan cortó varias cañas y las convirtió en flautas. Puso el nombre de siringa a este instrumento e interpretó maravillosas melodías, seduciendo a más ninfas y a mujeres, como la diosa de la luna Selene.

Aunque por lo general Pan era festivo, su carácter contenía una vena irritable capaz de trastocar la serenidad de la vida rural. El dios despertaba fácilmente un temor súbito e infundado en animales y en seres humanos, de ahí la palabra «pánico». Cuando ZEUS derrocó a CRONO, su tiránico padre, Pan lo ayudó creando la confusión al tocar la concha de un caracol marino.



El dios griego Pan tocando la siringa (o flauta de Pan)

VÉASE SELENE, SIRINGE



PANDORA

En la mitología griega, mujer que trajo el mal a la humanidad. Zeus la introdujo en la tierra.

El dios herrero HEFESTO fabricó con arcilla a Pandora. ATENEA la dotó de vida y AFRODITA le concedió belleza. El perspicaz HERMES le enseñó la astucia y organizó su matrimonio con Epimeteo, hermano del titán PROMETEO.

En tanto que a Zeus le desagradaban los mortales y hacía lo imposible por hostigarlos, Prometeo les brindaba cuanta protección podía. Zeus se enfadó tanto cuando Prometeo dio el fuego a la humanidad que se convirtió en su enemigo jurado e introdujo a Pandora en la tierra para que poblara de males el mundo. Epimeteo hizo caso omiso de las advertencias de Prometeo, se casó con Pandora y aceptó como dote una jarra sellada de dones divinos.

Pero la jarra albergaba todos los males que podían asolar el mundo. Lo único bueno que contenía era la esperanza, situada en el fondo. Pandora desoyó los consejos de su marido, un día abrió la jarra y dejó que la desolación se extendiera por el mundo. Según otra versión del mito, la jarra contenía todo lo bueno, que escapó al abrir la tapa.

Pirra, hija de Pandora, se casó con Deucalión, el NOÉ griego. Cuando Zeus decidió destruir a la humanidad por su maldad, Deucalión y Pirra sobrevivieron al gran diluvio construyendo una embarcación y abasteciéndola de alimentos.

Véase Diluvio, pág. 112, y Fuego, pág. 150.



Pandora libera los demonios del mundo

VÉASE DEUCALIÓN, EPIMETEO



PANGU

En la mitología china, ser gigantesco y primitivo a partir de cuyo cuerpo se formó el mundo.

Según la mitología china, en el principio sólo había oscuridad. El mundo era un huevo inmenso que contenía el caos.

Sin embargo, en el seno del huevo dormitaba el gigante Pangu. Por fin despertó sobresaltado en plena oscuridad y con un hacha partió la cáscara. El contenido más ligero del huevo ascendió para formar el cielo y el más pesado cayó y se convirtió en la tierra. Como Pangu temía que volvieran a converger, levantó el cielo con la cabeza y empujó la tierra hacia abajo con los pies.

Durante miles de años Pangu siguió separando cielo y tierra. Sólo cuando llegó a la conclusión de que su obra estaba cumplida, el gigante se tendió y murió. Mientras Pangu agonizaba, su cuerpo sufrió una transformación asombrosa. Su aliento se convirtió en vientos y nubes, su voz en el trueno, su ojo izquierdo en el sol y el derecho en la luna; sus extremidades en montañas, sus venas en caminos y senderos, su carne en el terreno de los campos, su piel en la vegetación, su pelo en las estrellas del firmamento, sus huesos y sus dientes en los minerales ocultos bajo tierra y su sudor en rocío de lluvia. Por cierto, no se desaprovechó nada del gigante muerto y hasta sus pulgas fueron las antepasadas de los primeros hombres.

En última instancia, este mito chino tardío procede de las minorías que viven en las provincias del suroeste de China. Cabe reseñar la humilde posición que se adjudica a la humanidad en el orden de la creación, perspectiva china tradicional que se refleja en sus cuadros de paisajes, en los que aparecen minúsculas figuras en inmensos panoramas de montañas, ríos, cataratas, árboles y lagos.

Véase Creación, pág. 136, y Gigantes, pág. 159.

PAPA

Antepasada divina de los hawaianos. Era diosa de la tierra y reina de los infiernos.

Papa significa «llana» y es probable que originalmente la diosa estuviese relacionada con los cimientos submarinos de las islas Hawai. Su nombre completo era Papa-hanau-moku (aquella de la que nace la tierra).

Sin duda, se creía que Papa era el fundamento de la vida primitiva en Hawai. Se casó con Wakea —el primer cacique—, le dio muchos hijos y colmó de bendiciones a su pueblo. Pero cuando Wakea tuvo relaciones incestuosas con su hija, Papa se enojó tanto que abandonó la tierra y maldijo a la humanidad con la muerte.

Se consideraba que el divorcio de Papa y Wakea no sólo explicaba la mortalidad, sino la división de la sociedad hawaiana en clases. Por cierto, uno de los hijos abandonados de Papa estaba destinado a convertirse en el primer esclavo.

Papa también aparece en el mito maorí de la creación, en Nueva Zelanda, donde está casada con RANGI, dios del cielo. En la mitología hawaiana, el hecho de estar casada con el mortal Wakea la aproxima mucho más a los seres humanos.

Según los maoríes, Rangi abrazó a Papa y de esta forma hizo que todo quedase atrapado en el útero de la diosa de la tierra. Con el fin de remediar la situación, Tane-mahuta —hijo de ambos— los separó.

Véase Muerte, pág. 92, y Creación, pág. 136.

VÉASE TANE-MAHUTA, WAKEA



Papa y Rangi separados por Tane

PERSEFONE 

Reina de los infiernos de la mitología griega. Era esposa de Hades.

Perséfone era la hija extraordinariamente hermosa de ZEUS y DEMÉTER, diosa de la vegetación. Con el fin de mantenerla a salvo, Deméter ocultó a Perséfone en Sicilia, pero HADES —dios de los infiernos— descubrió el escondite.

Hades vio a Perséfone paseando por el bosque con sus doncellas y decidió raptarla. Con autorización de su hermano Zeus, se elevó en su carro desde la tierra, la capturó y volvió a desaparecer bajo tierra.

A medida que la desconsolada Deméter recorría la tierra en busca de su hija perdida, se secaban los manantiales de la fertilidad. Las plantas se secaron, los animales dejaron de aparearse y la muerte acechó a la humanidad.

Finalmente Zeus tuvo que llegar a un acuerdo con Deméter. Acordaron que Perséfone pasaría la mitad del año con su esposo y la otra mitad con su madre. Es evidente que este mito es paralelo al de AFRODITA y ADONIS.

Perséfone aceptó el papel que Zeus le asignó y, en consecuencia, fue adorada como diosa de la procreación y la muerte. Los griegos no tuvieron dificultades para adoptar la antigua visión de la tierra como morada de los muertos y base de la vida. Decían que, bajo la forma de Core (la doncella), Perséfone era el trigo de siembra oculto en pozos durante los meses de verano, antes de la siembra del otoño.

Véase Muerte, pág. 92.

VÉASE CORE

PERSEO



Héroe griego que mató a Medusa, la principal de las tres temidas Gorgonas.

Una profecía predijo que Dánae, princesa argiva, tendría un hijo que mataría a su abuelo, el rey. Para impedirlo, el monarca encerró a Dánae en una torre de bronce. ZEUS se disfrazó de lluvia de oro y visitó a la princesa en su prisión, después de lo cual ésta dio a luz a Perseo. Luego Zeus hizo desaparecer a la madre y al hijo.

Perseo se crió en el anonimato, entre los pescadores, pero muy pronto demostró su valía defendiendo a Dánae de las insinuaciones de Polidectes, el gobernante local. A fin de alejar al héroe, Polidectes ordenó a Perseo que le consiguiera la cabeza de Medusa, cuyos rasgos eran tan terribles que quien la miraba se convertía en piedra.

Medusa era una Gorgona, con serpientes en lugar de cabellos, alas doradas, garras de bronce y ojos deslumbradores. Puesto que la Gorgona había profanado el templo de ATENEA, la diosa entregó a Perseo un protector escudo mágico. Como muestra de su admiración por el valor del héroe, HERMES le obsequió un gorro de invisibilidad, una espada afilada y sandalias aladas.

Perseo tuvo la suerte de encontrar dormidas a las tres Gorgonas. Como habría muerto por el mero hecho de mirar directamente a Medusa, se acercó al monstruo contemplando su imagen en el escudo. Cortó la cabeza de Medusa y escapó con ayuda del gorro de invisibilidad.

Otro relato explica que Atenea decapitó a Medusa y enterró su cabeza bajo la plaza del mercado de Atenas. Al margen del papel del héroe en esta aventura, Perseo mató a otros monstruos que acosaban a los hombres. También mató accidentalmente a su abuelo con un disco y de esta manera cumplió la profecía.

Véase Héroes, pág. 55.

VÉASE DÁNAE, GORGONAS, MEDUSA, POLIDECTES

POSIDON



Dios griego de los mares y el agua. Los romanos lo identificaron con Neptuno.

CRONO tuvo tres hijos: ZEUS, HADES y Posidón. Después de derrocar a Crono, que tiranizaba a todos sus vástagos, los hijos se repartieron el mundo. Posidón se convirtió en regente del mar, tarea que llevó a cabo con mucha violencia. Las iras del dios del mar eran aterradoras, sobre todo si agitaba las olas con su tridente mágico, regalo de los CÍCLOPES. También provocaba terremotos.

En cierta ocasión Posidón osó disputar la supremacía de Zeus. Con ayuda de las diosas HERA y ATENEA, Posidón se las ingenió para atarlo, pero Zeus fue liberado por un gigante de cien brazos a quien llamó desde los abismos del Tártaro.

Casi todos los hijos de Posidón heredaron su carácter violento. Uno de ellos, el cíclope Polifemo, se hizo célebre por devorar a algunos seguidores de ULISES. El héroe griego logró escapar cegando a Polifemo con la punta calentada de una estaca, lesión que Posidón jamás le perdonó.

En las obras del poeta épico Homero, Posidón es el enemigo implacable de los troyanos. La hostilidad surgió a raíz de la falta de integridad del rey troyano Laomedonte, padre de PRÍAMO. El monarca había acordado entregar a Apolo y a Posidón cierta suma de dinero a cambio de que construyeran las murallas de Troya, pero una vez acabado el encargo se negó a pagar a los dioses. Aunque parece que Apolo se dio por satisfecho con castigar a los troyanos enviándoles la peste, Posidón no quedó contento hasta que los griegos saquearon Troya.

Se creía que Posidón moraba en un palacio bajo el mar Egeo. Lo abandonaba en un carro tirado por magníficas criaturas mitad caballo, mitad pez.

Véase Fenómenos naturales, pág. 139, y Gigantes, pág. 159.

VÉASE LAOMEDONTE, NEPTUNO, POLIFEMO, TÁRTARO

PRIAMO



Anciano rey de Troya en tiempos de la legendaria guerra de Troya, que al parecer tuvo lugar hacia finales del siglo XIII a.C.

Príamo fue hijo de Laomedonte, cuya ingratitud con Apolo y POSIDÓN contribuyó a desencadenar el conflicto mortal entre griegos y troyanos. Laomedonte se negó a pagar a los dioses lo que les debía por la construcción de las murallas de Troya. A modo de venganza, Posidón ayudó a los griegos durante el asedio de diez años al que sometieron a la ciudad y no descansó hasta que la saquearon.

Príamo era un gobernante íntegro que dio lugar a la gran prosperidad de Troya. Su principal esposa era la princesa frigia Hécuba y tuvo cincuenta hijos varones, los más famosos de los cuales fueron Héctor, Paris y Troilo. Una de sus hijas, CASANDRA, auguró la destrucción de Troya, pero Apolo ya se había ocupado de que nadie creyera en sus profecías. Se creía que Casandra estaba loca.

Los principales mitos acerca de Príamo están presentes en *La Ilíada* de Homero, relato épico de la guerra de Troya. Aparece como un rey afable y solícito, cuya rectitud reconocieron hasta sus enemigos griegos. Estos también admiraron el valor de Príamo, que se presentó ante AQUILES para reclamar el cadáver de su hijo Héctor después de que éste muriera en un combate cuerpo a cuerpo con el adalid griego.

El destino de Príamo consistió en que su ciudad fue llevada a la ruina por su hijo Paris, que se fugó con HELENA, esposa del rey espartano Menelao. AFRODITA, diosa del amor, ayudó a Paris en la seducción, pero Príamo en seguida se dio cuenta de que muchas deidades prestaban claro apoyo a la expedición griega enviada para rescatar a la reina de Esparta. Aunque la postura de Helena durante la larga guerra fue ambigua, Príamo siempre se mostró amable con ella.

Príamo pereció durante la caída de Troya. Fue asesinado por Pirro, hijo de Aquiles.

VÉASE HÉCTOR, LAOMEDONTE, MENELAO, PARIS, PIRRO, TROILO

PROMETEO

Dios griego del fuego, al que Zeus castigó por ser amable con la humanidad.

Prometeo significa «previsión», al tiempo que el nombre de su hermano, Epimeteo, quiere decir «idea tardía». Otro de sus hermanos era Atlas, que sustentaba el cielo. Estos titanes (gigantes), hijos de Jápeto y Temis, eran hostiles a ZEUS, que asumió el dominio del mundo luego de destronar a CRONO, su tiránico padre.

Aunque Prometeo ayudó a Zeus a luchar contra Crono, posteriormente se rebeló a causa de la hostilidad del rey de los dioses hacia los seres humanos.

Además de dios del fuego, Prometeo era maestro artesano. Según cierta tradición, fue él quien hizo los primeros hombres a partir de la arcilla que encontró en Beocia, en Grecia central. Por algún motivo, Zeus tomó antipatía a esos seres. Decidió privarlos de los beneficios del fuego e intentó matarlos de hambre exigiendo excesivas ofrendas animales. Prometeo engañó a Zeus ocupándose de que sólo recibiese las entrañas de los animales sacrificados en lugar de la carne. Zeus se puso furioso cuando se dio cuenta de que lo había burlado y aún más cuando se enteró de que Prometeo había devuelto el fuego al mundo.

Como castigo, Prometeo fue encadenado a la cumbre de una montaña y todos los días un águila le devoraba el hígado. Sin embargo, como Prometeo era inmortal, cada noche el hígado volvía a crecer. Pese a las advertencias de Prometeo, que adivinaba el futuro, Epimeteo contrajo matrimonio con PANDORA y aceptó la jarra sellada que los dioses le dieron como dote. Una vez abierta, la jarra desperdigó por el mundo sufrimientos, enfermedades y disputas.

Prometeo fue liberado cuando accedió a hablarle a Zeus sobre el hijo destinado a convertirse en su rival. Y se envió a HERACLES para que abatiera al águila y rompiera las cadenas que sujetaban al dios.

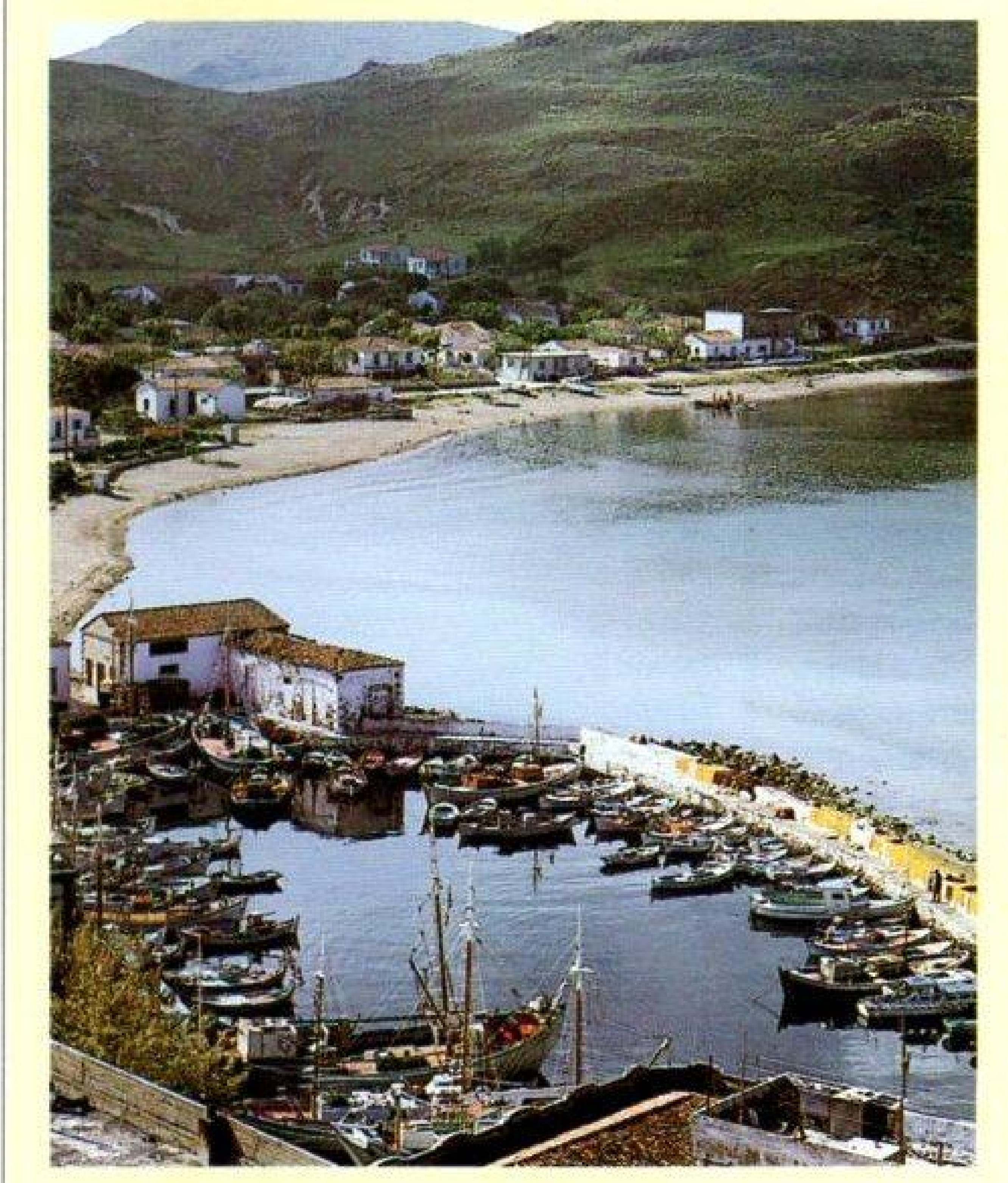
Véase Fuego, pág. 150; Dioses artesanos y herreros, pág. 154, y Gigantes, pág. 159.

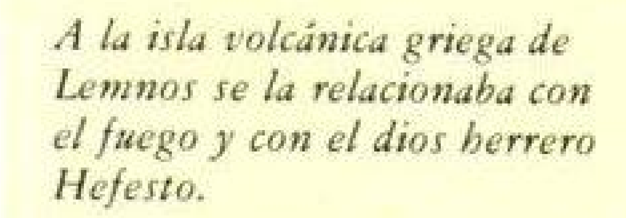
VÉASE ATLAS, EPIMETEO, TEMIS

Fuego

El significado del fuego es tanto práctico como espiritual. Sin el fuego habría sido imposible el progreso de las sociedades humanas. Como encarnación divina, el fuego se considera símbolo del aspecto espiritual del universo y se lo venera como purificador y sanador.

Tohil (arriba) era el dios maya que llevó consigo el calor del fuego.



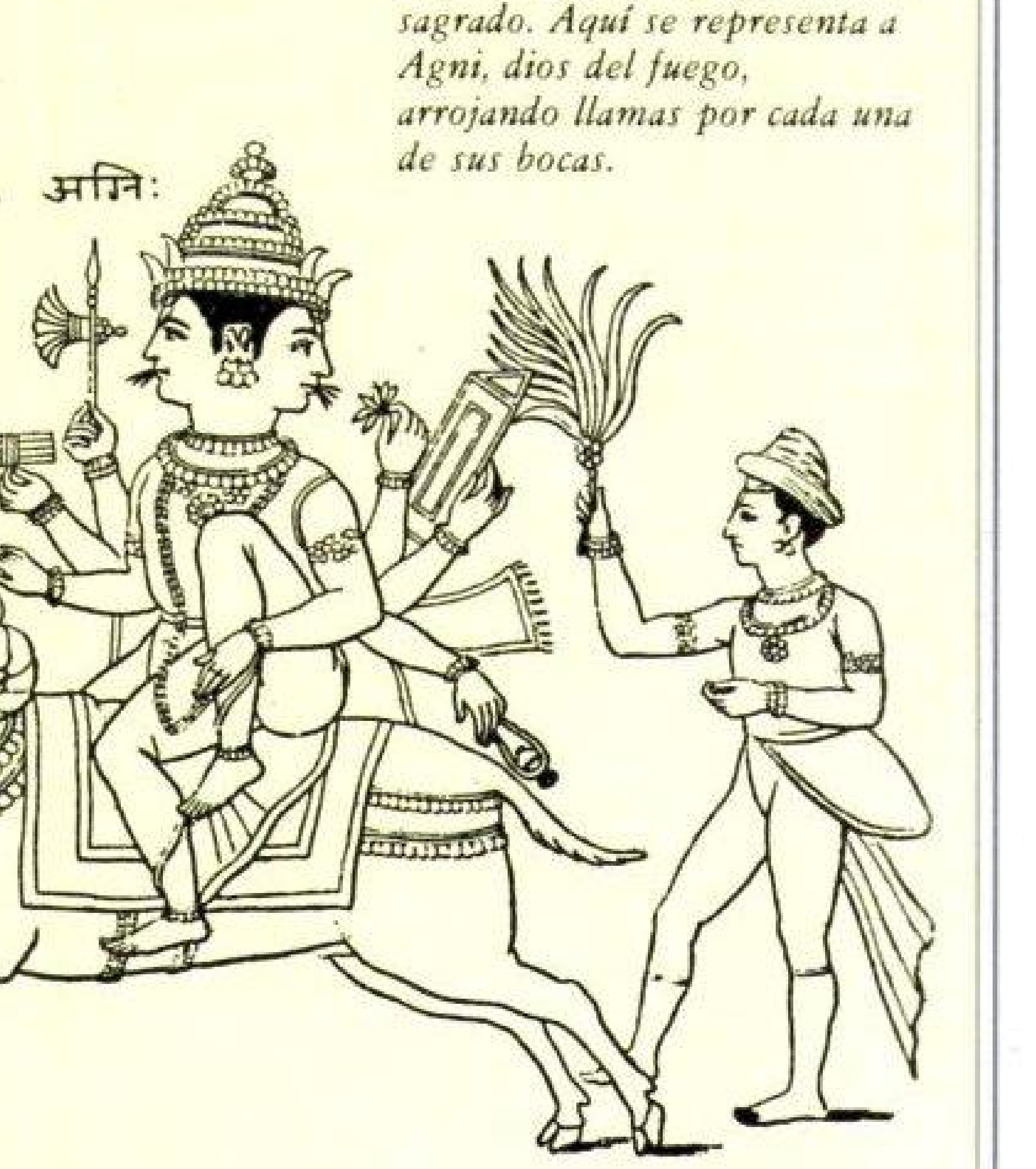


A la isla volcánica griega de Lemnos se la relacionaba con el fuego y con el dios herrero Hefesto.

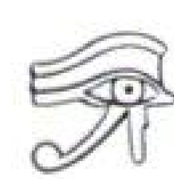


Para los antiguos griegos, el gigante Prometeo fue el portador del fuego. Zeus lo castigó por trasmitir a la humanidad un don tan precioso.

En la antigua India, el fuego era el objeto de adoración más sagrado. Aquí se representa a Agni, dios del fuego, arrojando llamas por cada una de sus bocas.



PTAH



Una de las más antiguas deidades egipcias, cuyo centro de culto estaba en la ciudad de Menfis. La importancia de Ptah se acrecentó junto a la de Menfis y se convirtió en patrón de las artes y los oficios.

Se representaba a Ptah como una momia con la cabeza afeitada o vendada y con el cetro en la mano. Es probable que en principio fuera dios de la fertilidad, como MIN, ya que su nombre está relacionado con las aberturas, incluido el útero.

En el tercer milenio a.C., cuando Menfis se convirtió en capital de Egipto, los sacerdotes al servicio de Ptah sostuvieron que era un dios eterno que se manifestaba de diversas maneras. Se pensaba que Ptah «creó los dioses, dispuso sus centros de culto, estableció sus sacrificios y configuró sus formas». Ptah se convirtió en protector de las artes y los oficios sagrados y seculares; fue el autor divino, el moldeador de todas las cosas.

Se afirmaba que Ptah había realizado grandes milagros. Según el relato de un milagro, salvó la ciudad de Pelusio (o Pelusa) del ataque de los asirios, que estaban a las órdenes de Senaquerib. Dio instrucciones al ejército de ratas para que royera las cuerdas de los arcos y los mangos de los escudos del enemigo. Al quedar sin defensas, los asirios se vieron obligados a retirarse.

En época posterior, a medida que decayó la influencia de Menfis, se relacionó a Ptah con otras deidades, sobre todo con las que estaban vinculadas con los muertos, y por eso se lo llamó Ptah-Sokar (en Menfis, Sokar era el dios mumiforme de los muertos). Ptah también fue relacionado con OSIRIS, dios de los infiernos. En tanto que Ptah-Sokar-Osiris, adoptó la forma de enano con las piernas arqueadas.

Una de las relaciones de Ptah que aún no está clara se refiere a Apis, el toro adorado en el templo situado frente al suyo. Todos los días, a cierta hora, se soltaba al toro en el patio del templo a fin de vaticinar el futuro por medio de su comportamiento. Normalmente se permitía que los toros Apis murieran de viejos: en las excavaciones han aparecido 64 ejemplares momificados. Se creía que los toros eran encarnación de Ptah.

En tanto que dios de las artes y los oficios, los griegos identificaron a Ptah con el dios herrero HEFESTO y los romanos con VULCANO.

VÉASE SOKAR

PWYLL

Señor de Dyfed, en Gales, que durante un año cambió de sitio con Arawn, rey de los infiernos. La narración de este extraño intercambio es el primer relato de los *Mabinogion*, colección del siglo XIV de mitos galeses.

Un día Pwyll estaba sentado en un montículo encantado, vio a una mujer a lomos de un corcel blanco y envió a sus hombres para que la saludaran. La vez siguiente que Pwyll se sentó en el montículo y la vio, intentó alcanzar personalmente a la mujer, pero no tuvo éxito hasta que la llamó su amor.

Un año después Pwyll y Rhiannon —la mujer— se casaron y a su debido tiempo nació Gwri, el primer hijo. A modo de venganza, uno de los pretendientes rechazados por Rhiannon raptó al niño. Las encargadas de la seguridad del pequeño temían tanto la cólera de Pwyll que culparon a Rhiannon. Acusada de devorar a su hijo, se condenó a Rhiannon a sentarse a las puertas de la fortaleza de Pwyll, a contar su delito a los extraños y a ofrecerse a hacerles ingresar en palacio montados sobre su espalda.

El castigo de Rhiannon duró siete años; mientras tanto, Gwri fue criado por el apartado jefe de un clan que una noche encontró al bebé en las caballerizas.

Cuando la noticia de la pérdida de Pwyll llegó por fin a oídos del jefe, éste devolvió a Gwri a su hogar convertido en hombre, aunque en realidad sólo tenía siete años. Se demostró la inocencia de Rhiannon y Gwri recibió el nuevo nombre de Pryderi (preocupación).

Pryderi creció y se convirtió en un guerrero que luchó de manera destacada en Irlanda y en Gales. Arawn, rey de Annwn (el abismo), apeló a Pwyll cuando se sintió oprimido por Havgan, temible guerrero al que sólo era posible vencer mediante un único golpe. Si recibía un segundo golpe, Havgan revivía en el acto. Arawn dijo: «Líbrame de él y contarás con mi amistad.»

A fin de lograrlo, Arawn y Pwyll cambiaron de sitio. Cuando llegó la hora de la contienda, Pwyll se enfrentó con Havgan en medio de un vado y le asestó un golpe mortal. Havgan suplicó a Pwyll que lo rematara con otro golpe, pero éste dejó morir a su adversario. A raíz de este servicio, Arawn y Pwyll se hicieron aliados y Dyfed prosperó.

Véase Búsquedas, pág. 64, y Muerte, pág. 92.

QAT

Héroe espíritu de las islas de Banks, Melanesia. Dio al mundo su forma actual y creó a sus moradores.

Según la leyenda melanesia, Qat no era dios ni mortal, sino un espíritu *(vui)*. Nació cuando reventó una piedra que dejó en libertad al héroe totalmente formado.

Se supone que Qat dio forma a la materia preexistente y creó los primeros cerdos, árboles y hombres. También creó la noche para descansar. Otro creador, el espíritu araña Marawa, introdujo la muerte. Qat talló a los seres humanos en madera y los dotó de vida golpeando el tambor. Marawa también creó a los seres humanos, pero los enterraba en cuanto daban señales de vida. Así ingresó la muerte en el mundo.

Parece que, más que enemigos a muerte, Qat y Marawa eran rivales amistosos y en más de una ocasión Marawa salvó a Qat de una situación difícil. De todos modos, Qat siempre fue el más activo. Mató a Qasavara, espíritu caníbal, y revivió los cadáveres que encontró en el cajón de alimentos del monstruo. Poco después de dar muerte a Qasavara, el héroe abandonó el mundo en una canoa.

Los habitantes de las islas de Banks creen que, al partir, Qat se llevó lo mejor de todo. Hasta hace relativamente poco tiempo aún se aguardaba su retorno.

Véase Creación, pág. 136.



Máscara tamate (espectro) de las Nuevas Hébridas

VÉASE MARAWA, QASAVARA

QUETZALCOATL

Dios pájaro-serpiente o serpiente emplumada de América Central. Además de dios que moría y renacía fue un gran monarca promotor de la civilización.

El nombre de Quetzalcóatl combina «pluma de la cola» con «serpiente», lo que pone de manifiesto su compleja naturaleza. Es el cielo y la tierra, la luz y la oscuridad, la vida y la muerte. Gobernante tolteca semilegendario, es casi seguro que Quetzalcóatl fue un rey-sacerdote. Parece que, como se entregó a la embriaguez y la sensualidad, simuló su propia muerte, abandonó la capital tolteca y cruzó el mar.

En 1200 el Imperio de los toltecas, cuyo centro se encontraba en la llanura mexicana, estaba en ruinas, pero aún persistían recuerdos de un gran gobernante que había incendiado su palacio, enterrado sus tesoros y partido por mar, luciendo su insignia de plumas de la cola. Posteriormente, Bernardino de Sahagún escribió en *Historia natural de las cosas de Nueva España:* «En la ciudad de Tollan durante muchos años reinó un soberano llamado Quetzalcóatl. Fue un gobernante de extraordinaria virtud y el puesto que este monarca ocupa entre los nativos es semejante al que los ingleses asignan al rey Arturo.»

Es posible que, como ARTURO, Quetzalcóatl embarcara en una balsa de serpientes rumbo a un país encantado. Quizá también cruzara el mar hasta la Península de Yucatán y muriese allí, acaso quemado en una pira cual ave fénix. A decir verdad, los mayas que habitaban la región consignaron en 987 la llegada de Kukulcán, «la serpiente emplumada», y el establecimiento de un nuevo Estado.

Los aztecas, que gobernaron la llanura mexicana desde principios del siglo XIV, se consideraron sucesores de Quetzalcóatl a fin de justificar su Estado militar. Sin embargo, exageraron la práctica tolteca de los sacrificios humanos y convirtieron el culto de la serpiente emplumada en uno de los más sanguinarios de la historia de los indios de América Central.

Por aquel entonces el objetivo de la guerra consistía en tomar prisioneros para los sacrificios, dado que se consideraba fundamental su sangre para la fertilidad de los dioses, las plantas y los animales. Cada año los aztecas sacrificaban cientos de guerreros cautivos a Quetzalcóatl a fin de que el dios renovara sus fuerzas y su virtud.

A semejanza del monarca, el dios Quetzalcóatl se dejó seducir fácilmente por la bebida. En el caso del dios, la bebida le creó un anhelo insaciable de muerte, al que finalmente sucumbió, atravesando el océano sobre una serpiente para llegar a Mictlan, la tierra de los muertos. Ciertamente, a veces se representa a Quetzalcóatl como una deidad conjunta con Mictlantecuhtli, dios de la muerte.

Parece que los demonios emborracharon a Quetzalcóatl y a su madre, XOCHIQUETZAL, para que yacieran juntos. Aunque Xochiquetzal era diosa de la floración y la fertilidad, también se la relacionó con los infiernos.

En 1519-1521, el conquistador español Hernán Cortés aprovechó la profecía según la cual un día la serpiente emplumada retornaría del mar y reclamaría su trono. El rumor del regreso de Quetzalcóatl inquietó tanto al emperador azteca Moctezuma que llenó de regalos el templo de Mictlantecuhtli, incluidas las pieles de hombres desollados, y anheló que la paz dominara el reino del dios de la muerte.

Véase Serpientes, pág. 117.



Moctezuma y Quetzalcóatl

VÉASE MICTLANTECUHTLI

RA



Dios del sol de los antiguos egipcios y miembro más importante del panteón egipcio. Su nombre probablemente significa «creador».

A pesar de su importancia, Ra no dispuso de grandes templos propios por el motivo más que justificado de que su culto formó parte de todos los demás. De los dos dioses principales venerados en Egipto, Ra y OSIRIS, el dios del sol siempre fue supremo, aunque el dios de los infiernos también tuvo muchos seguidores en interés de la salvación personal. Los faraones se llamaban a sí mismos hijos de Ra.

Evidentemente, el poder del sol impresionó a los egipcios. Su recorrido diario por el cielo dio lugar a infinidad de metáforas. Al amanecer consideraban al sol como un recién nacido que salía del útero de NUT, diosa del cielo, o como un ternero parido por la gran vaca de los cielos. A mediodía, relacionaban el sol con un halcón en pleno vuelo o con una barca que flotaba en el mar azul de los cielos. Al anochecer era un anciano que descendía a la tierra de los muertos, situada muy por debajo del horizonte de poniente.

En ocasiones el sol era un ojo que todo lo veía y que quemaba con sus juicios. Tal vez la imagen más curiosa fuera la de un gran escarabajo que empujaba la bola ígnea del sol, del mismo modo que hace rodar por el suelo una pelota de excrementos.

En el mito heliopolitano de la creación, bajo la forma de Atón, Ra salía de las aguas primitivas y, mediante un acto de autofecundación, producía la primera pa-



Ra, dios del sol, atravesando el cielo

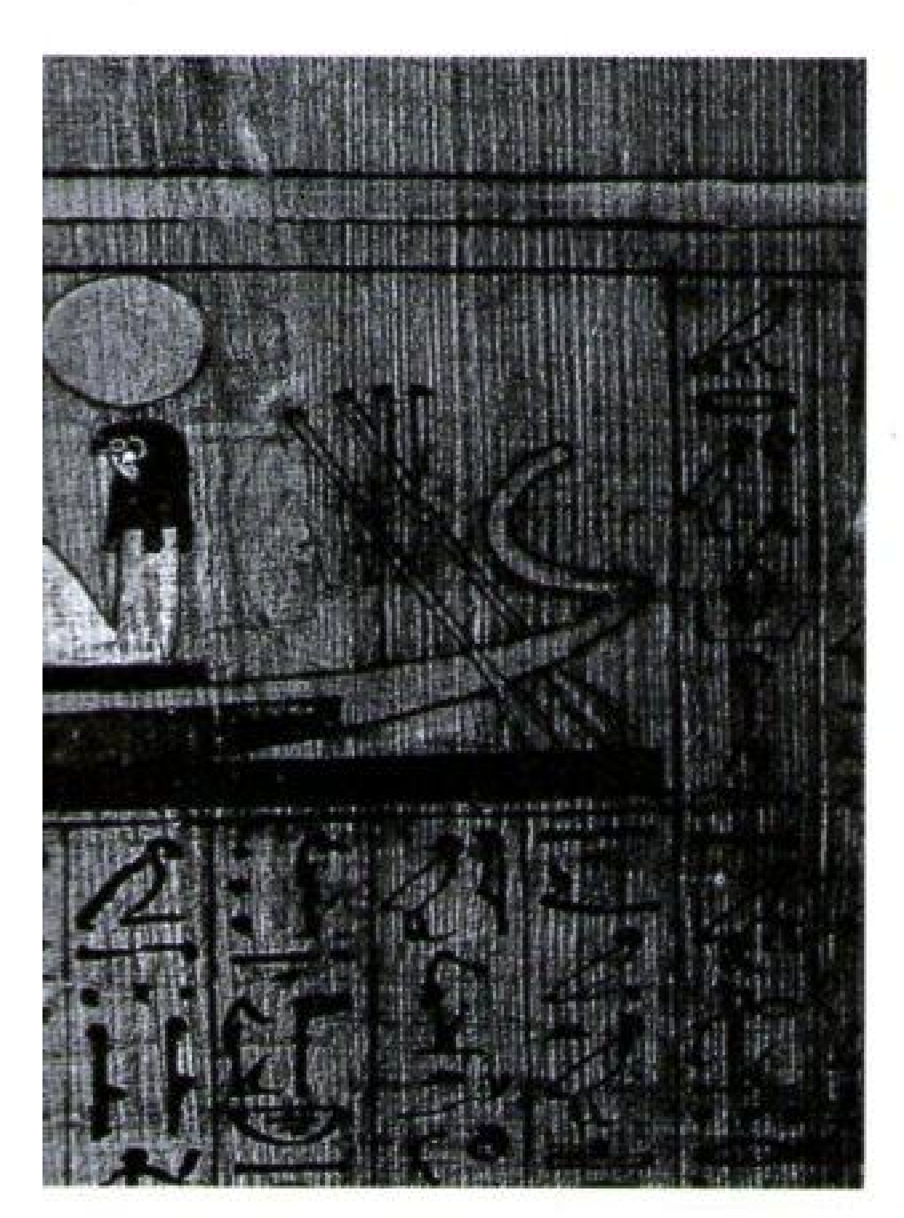
reja divina: Shu, dios del aire, y Tefnut, diosa de la humedad. De la unión de ambos nacieron el dios de la tierra Geb y la diosa del cielo NUT, padres de OSIRIS, ISIS, SET y Neftis.

La enemiga jurada de Ra era la serpiente Apep (que los griegos conocieron con el nombre de Apofis), que intentó atacarlo por la noche, mientras la barca del dios del sol navegaba hacia el este a través de los infiernos. Apep era el complemento egipcio de TIAMAT, la dragona babilónica del caos.

La magia estaba indisolublemente vinculada a la religión egipcia y se apelaba a un hechizo en la ceremonia para ayudar a Ra en su combate con Apep, que después del amanecer osaba cubrir de nubarrones el cielo para anular la luz del sol. El ritual consistía en la destrucción de una efigie de Apep, representada como cocodrilo o como serpiente. La efigie era de cera y se escribía el nombre de Apep con tinta verde. Se la envolvía en papiros como si fuera una momia, y se la insultaba y destrozaba, esparciéndola por el suelo.

En su senectud, Ra se vio obligado a ceder a Isis parte de sus poderes mágicos revelándole su nombre secreto (quien conociera este nombre accedía a los poderes mágicos). También encomendó a la diosa vaca HATHOR la destrucción de la humanidad.

Véase Fenómenos naturales, pág. 139.



VÉASE APEP, NEFTIS

RANGI

Dios del cielo en el mito maorí de la creación. A semejanza de Urano, su equivalente griego, Rangi intentó impedir el desarrollo del mundo. También se lo conoce como Raki.

Los helenos y los maoríes de Nueva Zelanda tienen mitos sobre la creación del mundo cuyo parecido es asombroso. Según la versión griega, Urano (el cielo) y Gea (la tierra) estaban unidos en un abrazo permanente. Sus relaciones sexuales ininterrumpidas eran destructivas, pues los hijos no podían salir del útero de Gea. Uno de los dioses nonatos, CRONO, resolvió el problema castrando a Urano con una hoz afilada que le proporcionó Gea. Después Crono empujó a su padre hacia lo alto para formar el cielo.

Según el relato maorí de la creación, Rangi (el cielo) y Papa (la tierra) quedaron inseparablemente entrelazados. Cuando uno de los hijos propuso que los niños nonatos mataran a sus progenitores, otro hijo, Tane-mahuta —deidad del bosque—, sugirió que sería más conveniente separar a los padres.

Tane-mahuta empujó el cielo hacia arriba con la cabeza y la tierra hacia abajo con los pies; de esta manera, separó a sus padres sin provocar un derramamiento de sangre. Uno de los vástagos, el dios de la tormenta Tawhiri-matea, se puso de parte de Rangi y lanzó tormentas y vendavales a sus hermanos rebeldes. Uno tras otro se sometieron al dios de la tormenta, salvo Tu-matavenga, dios guerrero. Este se volvió en contra de sus hermanos cobardes y los devoró como castigo por dejarlo solo en el combate con el dios de la tormenta. Como Tu-matavenga fue incapaz de matar a Tawhiri-matea y devorarlo, no tuvo más opción que dejar que el dios de la tormenta se hiciera cargo del cielo. Los maoríes afirman que el prolongado combate inundó la tierra y creó las islas del Océano Pacífico.

Fuera de Nueva Zelanda se conoce a Rangi con otros nombres. Los habitantes del archipiélago de Tuamotu lo llaman Rangi-Atea (atea significa luz); los hawaianos los conocen como Wakea y los tahitianos lo llaman Tu Tumu (el origen).

Véase Creación, pág. 136.

VÉASE ATEA, GEA, TANE-MAHUTA, TAWHIRI-MATEA, TU-MATAVENGA, URANO, WAKEA

RASNU



En la mitología irania, Rasnu era el juez de los muertos en compañía de Mithra, hijo de la deidad suprema Ahura Mazda.

La honradez de Rasnu era su principal cualidad. Se decía que la balanza de oro en la que pesaba las almas de los muertos no favorecía a nadie: «Ni a los buenos ni a los malos, ni siquiera a reyes o príncipes. No se desvía ni siquiera el grosor de un cabello porque no muestra respeto hacia las personas. Imparte justicia imparcialmente a los más encumbrados y a los más humildes.»

Los iranios creían que el alma permanecía tres días con sus noches junto al cadáver aguardando la decisión de Rasnu. En cuanto el severo juez sopesaba las pruebas y llegaba a una conclusión, el alma atravesaba un puente que separaba los vivos de los muertos. Una doncella rubia ayudaba al alma de una buena persona en el difícil tránsito y la conducía sana y salva hasta el cielo. El alma condenada encontraba el puente tan estrecho como el filo de una navaja y, al no contar con ayuda, caía hasta un sitio de tormentos. Los demonios recibían al pecador con todo tipo de crueles castigos.

El juicio de Rasnu contrasta con el de OSIRIS en el antiguo Egipto. Según los egipcios, un alma podía evitar un veredicto desfavorable siempre y cuando lograra reunir suficientes poderes mágicos. Por este motivo el dios escriba THOT dejó de ser un mero consignador de los juicios para convertirse en abogado del alma y en mago. Pensaba que la eficacia de su intervención quedaba reforzada por el abundante empleo de hechizos.

Véase Muerte, pág. 92, y Vida futura, págs. 146.

Dioses artesanos y herreros

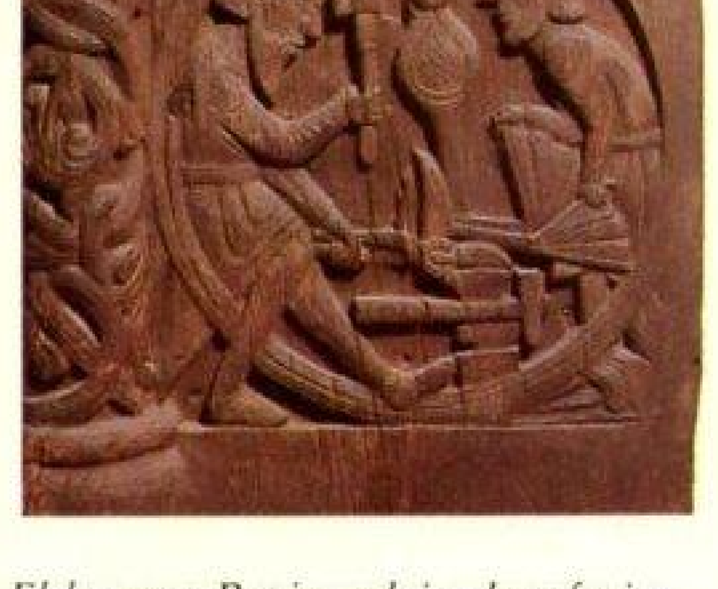
Los antiguos veneraron el fuego como un elemento esencial, lo mismo que la tierra, el aire y el agua. También fue apreciado por su capacidad para desarrollar artesanías y técnicas y en este sentido se lo relacionó con diversos dioses. El fuego y la fragua fueron muy importantes para la manipulación de metales.



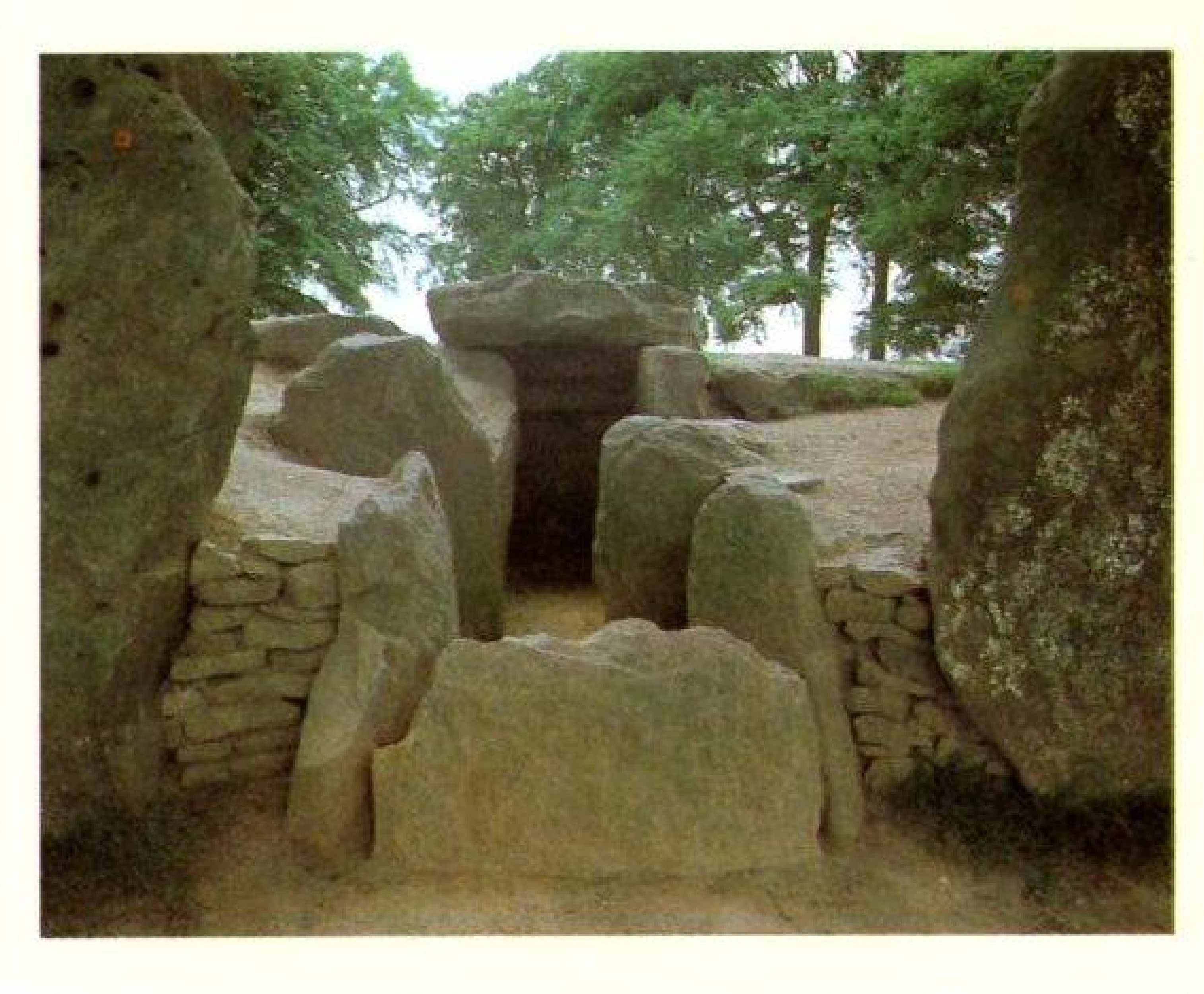
Los celtas veneraban la metalistería y crearon algunas de las piezas más finas que hoy se conocen, como esta hebilla de oro del cementerio de Sutton Hoo. Goibhniu fue un dios-jefe celta relacionado con la metalistería.



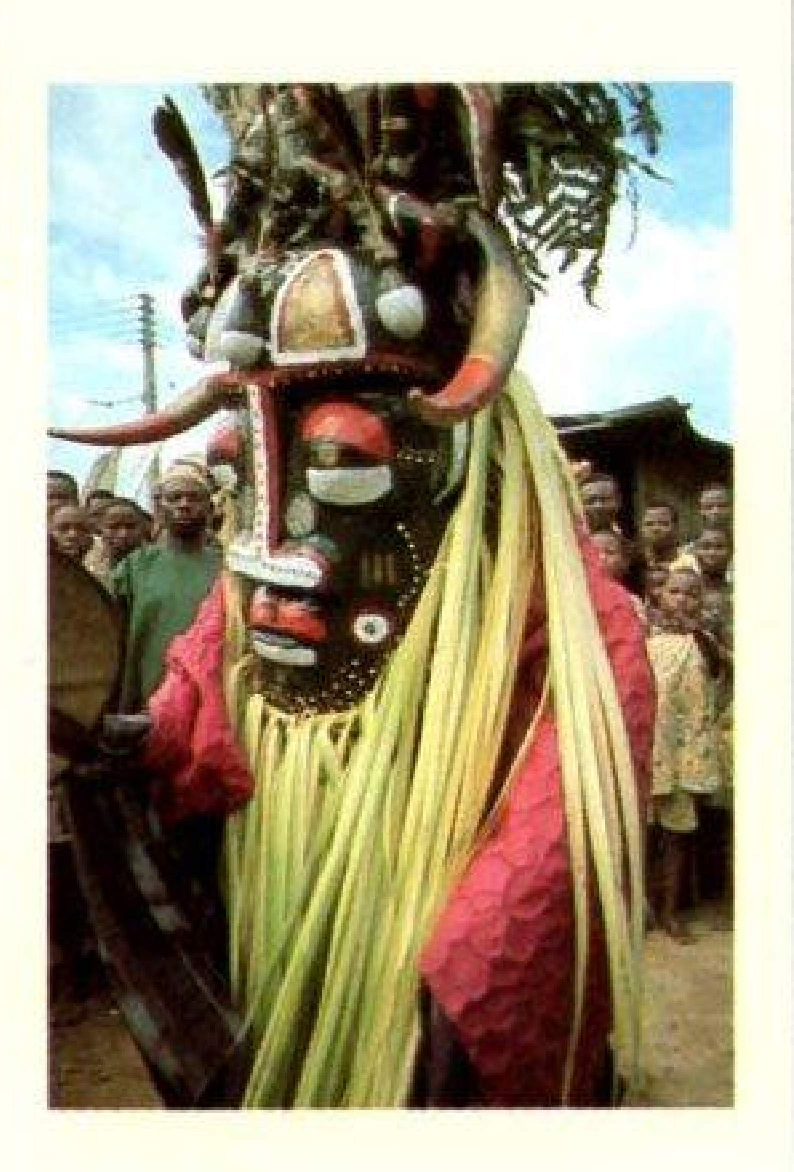
Los romanos creían que el Etna era el sitio donde Vulcano tenía su herrería. Las chispas que salían de la fragua eran las erupciones del impetuoso corazón del volcán.



El herrero Regin volviendo a forjar una espada para el héroe escandinavo Sigurd, que la utilizó para matar al dragón Fafnir. Posteriormente Sigurd le dio muerte porque sospechó que lo había traicionado.



Este dolmen neolítico de Ridgeway, en Oxfordshire, Inglaterra, se conoce como la herrería de Wayland. El dios celta Wayland fue el más grande exponente del arte de la herrería.



Los yoruba de Nigeria celebran con un ritual los poderes de Ogun, patrón de herreros y otros trabajadores del metal, así como dios de la guerra y de la caza.

ROMULO

Según la leyenda, Rómulo fundó Roma en 753 a.C. Su nombre significa, simplemente, «romano».

Rómulo y su hermano Remo fueron gemelos habidos de la unión de MARTE, dios de la guerra, y de la vestal Rea Silvia. Como castigo por quedar embarazada, se encarceló a Rea Silvia y sus hijos fueron abandonados a su suerte en una pequeña embarcación arrojada al Tíber desbordado. Cuando la barca encalló en un brazo lodoso del río, la loba y el pájaro carpintero —animales sagrados de Marte— rescataron a los niños.

Fáustulo, pastor real, encontró a los gemelos, los llevó a su casa y, sin decir nada a nadie, los crió con su esposa. Al crecer, Rómulo y Remo destacaron en las contiendas locales y al final fueron tan respetados como guerreros que muchos accedieron a vivir bajo su gobierno en una nueva ciudad. Dicha ciudad sería Roma.

Durante la fundación estalló una encarnizada disputa entre los gemelos, que acabó con Remo muerto y con su hermano llorando sobre el cadáver. Rómulo superó el dolor, erigió la ciudad y empezó a buscar pobladores.

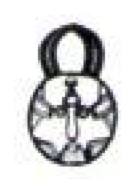
La escasez de mujeres acabó con el llamado rapto de las sabinas. Las mujeres acudieron a Roma con el pretexto de una celebración religiosa; una vez allí, fueron convertidas en novias cautivas al tiempo que se expulsaba de la ciudad a sus maridos y hermanos. En la guerra que se desencadenó con los sabinos, Rómulo contó con la ayuda de JÚPITER, que alentó a las cautivas a que se interpusieran entre los ejércitos en pugna y reclamaran la paz.

Después de reinar cuarenta años, súbitamente Rómulo desapareció. Pasaba revista a sus tropas en el Campo de Marte cuando se desató una tormenta y se esfumó en una nube.

Véase Fundadores, pág. 67.

VÉASE FÁUSTULO, REA SILVIA, REMO

RUHANGA



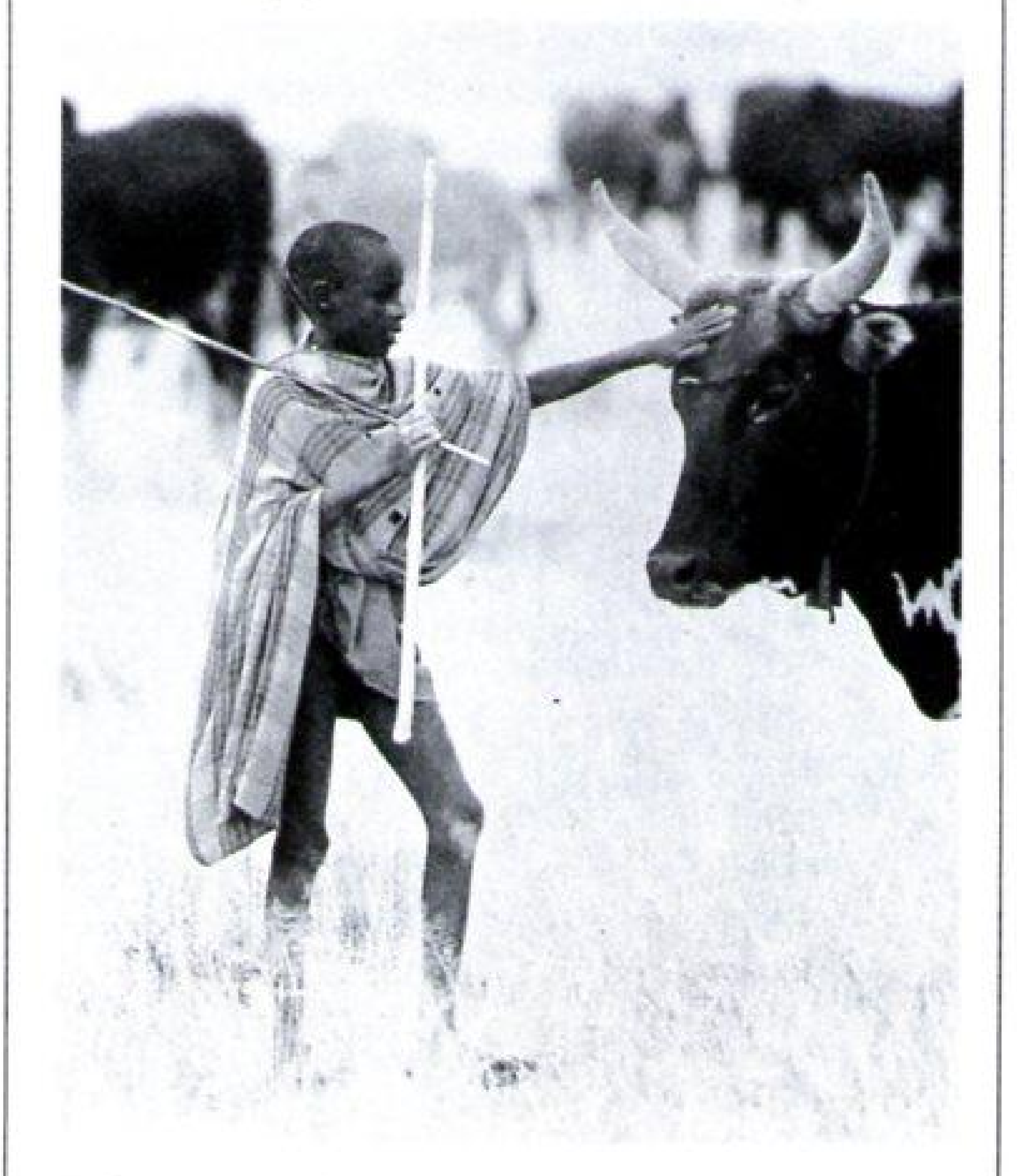
Dios supremo de los banyoro de Uganda, Ruhanga siempre fue considerado una especie de padre.

Según los banyoro, a Ruhanga le gusta sustentar a sus fieles con buenas cosechas, ganado abundante y una buena provisión de hijos. Sin embargo, el dios también preside las enfermedades, los males y la muerte. Este aspecto más desagradable de la existencia es aceptado por los banyoro como el precio ineludible que han de pagar por la desobediencia original.

En otro tiempo, los muertos retornaban a la vida, si bien la resurrección estaba negada a los animales. Para que las personas renacieran bastaba con que expresaran alegría durante la vida. Pero un día una mujer se negó a ponerse sus mejores galas y a recibir a los recién resucitados porque su perro acababa de morir. «¿Por qué tengo que ir si mi perro acaba de partir?», inquirió. Ruhanga la oyó y replicó: «De modo que a las personas no les preocupa qué les sucede a los muertos. ¡En ese caso no volverán a levantarse!»

La pérdida de la capacidad de resurrección de los banyoro tiene un paralelismo en el relato germánico de la muerte de BALDER. Hel, dios de los infiernos, estaba dispuesto a liberar a Balder con la condición de que todos los seres lo lloraran. Y todos accedieron... salvo el dios timador LOKI.

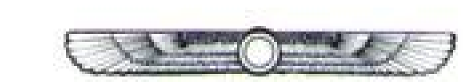
Véase Muerte, pág. 92.



Ruhanga concede vacas y niños

VÉASE HEL

RUSTEM



Guerrero iranio y héroe de *Sab-nama (Libro de los reyes)*, epopeya del siglo X. Es el complemento del héroe griego Heracles.

Rustem era hijo de Zal, noble iranio y leal consejero del rey. Heredó las aptitudes de su padre como asesor y destacó como general.

Se celebra su coraje en los numerosos relatos reunidos en torno a su nombre. Las guerras en que combatió pertenecen al período en que Irán luchaba contra los indios en el este, contra los turánidos en el norte y contra los semitas en el oeste. El marco de los relatos es el Imperio persa antes de que fuese conquistado por Alejandro el Grande de Macedonia en 330 a.C.

Rustem no sólo triunfó sobre sus enemigos humanos, sino que mostró el mismo valor al combatir a la hueste de demonios que durante toda la vida lo acosaron. Cuando un demonio sumamente poderoso llamado Arzang logró capturar al rey de Irán y cegarlo, Rustem luchó sin tregua contra la magia de Arzang y sus múltiples seguidores hasta que logró liberar al monarca. Incluso se las ingenió para devolver la vista al rey arrancando el corazón del jefe de los demonios del norte y utilizándolo como remedio.

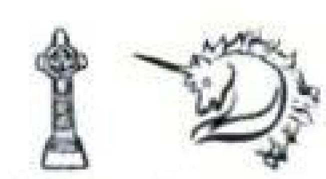
Ni los desiertos resecos ni las encumbradas montañas desanimaron a Rustem en su persecución de los enemigos de Irán. Cualquiera que fuese el peligro que amenazara al reino, Rustem acudía a su encuentro a lomos de su fiel corcel Rakush. Dado su leal servicio al trono, es posible que Rustem fuese el modelo de los Caballeros de la Tabla Redonda, correspondientes a las leyendas de ARTURO, rey británico.

Sólo la traición del propio monarca, por el que Rustem había arriesgado la vida y las extremidades, podía dar lugar a la muerte del héroe. Envidioso de la fama creciente de que gozaba Rustem, el rey ordenó que se cavara un pozo y se lo llenase de puntiagudas lanzas. Invitó al héroe a una cacería y le hizo caer en la trampa. Aunque el caballo Rakush presintió el peligro, Rustem lo azuzó y ambos perecieron. Antes de morir, Rustem logró disparar una flecha que acabó con la vida del ingrato monarca.

Véase Héroes, pág. 55.

VÉASE ARZANG, TABLA REDONDA, RAKUSH, ZAL

SAN JORGE



Santo patrón de Cataluña, Gran Bretaña y Portugal, que destacó durante las Cruzadas, que tuvieron lugar entre los siglos XI y XIV.

En 1222 el Concilio de Oxford decidió que el día del santo se mantendría como fiesta nacional inglesa. Poco después se otorgó una historia vital a san Jorge y el mito del matador del dragón quedó firmemente arraigado. Es posible que haya existido y vivido en Palestina en el siglo III.

Según el mito, que ocurre en Libia, san Jorge descubrió que los lugareños estaban obligados a sacrificar cada día una virgen para alimentar al dragón. Para liberarlos de esa carga insoportable, mató al dragón de un lanzazo y rescató a la doncella encadenada a una roca.

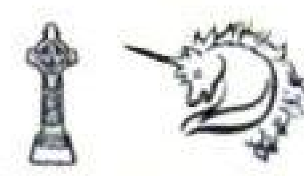
Da la sensación de que algunos actos del santo proceden de las aventuras del griego PERSEO y, por cierto, el célebre episodio del dragón provendría directamente de las hazañas del héroe.

No es tan famosa la capacidad de san Jorge para fertilizar a las mujeres estériles. Según antiguos autores, las estériles que visitaban los santuarios del santo en el norte de Siria eran mágicamente fecundadas por él.

Las batallas contra los dragones ocurren con tanta frecuencia en la mitología del oeste de Asia —partiendo de los ejemplos de MARDUK y de la dragona babilónica TIAMAT— que no es sorprendente que el tema pasara a las leyendas cristianas. Incluso un amante de los animales como san David de Garesja se vio obligado a aceptar que los ángeles tenían razón al golpear con el rayo al dragón que estaba bajo su protección. Reconoció que si se permitía que el dragón entrara en el mar, se convertiría en un nuevo LEVIATÁN.

Véase Héroes, pág. 55, y Salvadores, pág. 76.

SAN NICOLAS



Santo patrón de Rusia y de los marineros, los ladrones, los niños y las vírgenes. El complemento estadounidense de san Nicolás es Santa Claus.

Según la tradición cristiana, san Nicolás era hijo único de padres creyentes que vivían en Licia, provincia romana del sur de Asia Menor. A la muerte de sus padres, san Nicolás cedió la herencia a los pobres. A diferencia de san Antonio, en el cercano Egipto, san Nicolás no escogió la vida de ermitaño en un lugar desierto. Permaneció en el seno de la sociedad, llevó a cabo buenas obras y con su generosidad demostró la forma en que un cristiano debía tratar al prójimo.

También se atribuye a san Nicolás proveer de dote a las hijas de familias pobres. De todos modos, su don más grande lo dio cuando, en su condición de obispo de Licia, convenció a los tripulantes de un convoy de barcos con destino a Alejandría de que desembarcaran los cargamentos de cereales para dar de comer a los famélicos licios. Aseguró a los marineros que si practicaban ese acto de generosidad, al llegar a su destino encontrarían en las bodegas de los barcos la cantidad original de cereales. Una vez cumplido el milagro los marineros se convirtieron al cristianismo. Los hombres de la mar siguen siendo sus fieles más devotos.

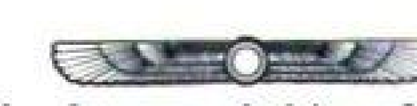
Después de su muerte, acaecida en 342, su tumba se convirtió en lugar de peregrinación. A san Nicolás se le atribuyeron muchos milagros. Se decía que el sepulcro mismo producía un aceite milagroso que permitía curar graves enfermedades.

Santa Claus es una variante relativamente moderna. Se trata del nombre de san Nicolás en holandés y parece que la costumbre actual de intercambiar regalos en Navidades partió de los colonos holandeses que en el siglo XIX se instalaron en el estado de Nueva York. A partir de entonces ha cautivado la imaginación moderna con el trineo tirado por renos que sobrevuela los tejados cubiertos de nieve.

En 1969 la iglesia católica romana retiró del santoral a san Nicolás.

VÉASE SAN ANTONIO

SAOSYANT



En la mitología irania la aparición de Saosyant como liberador anunciaba el fin del mundo, la llegada de Frashkart (la renovación final). El nombre del dios significa «salvador».

Según la mitología irania, el ciclo del mundo duraba doce mil años y abarcaba cuatro eras de tres milenios. Los primeros tres mil años correspondían a la era de la creación espiritual. Entonces, AHRIMÁN, el principio del mal, surgía de las tinieblas y quedaba encandilado por la luz de AHURA MAZDA (Ormuzd), el principio del bien. Durante la segunda era Ormuzd creaba el mundo material, pero Ahrimán declaraba la guerra al principio del bien y enviaba una hueste de seres perversos a luchar contra sus creaciones, incluida la humanidad.

A lo largo de la tercera era la lucha entre los principios del bien y del mal se agudizaba en el intento por dominar a la humanidad, que descendía de Gayomard, el primer hombre. La tercera era concluía con la aparición del profeta Zoroastro, que fortalecía su espíritu bebiendo *haoma*, equivalente del *soma* de los dioses hindúes.

La última era es la de Saosyant, el salvador que renovará el mundo en cuanto transcurran los tres milenios. En ese momento una riada de metal derretido cubrirá la tierra y la purificará. Finalmente Ahrimán será aniquilado en la última batalla con Ormuzd.

En Frashkart los vivos y los muertos soportarán un torrente incandescente que los purificará de sus pecados y les permitirá regresar gozosamente junto a Ormuzd. Sin embargo, para los justos el torrente será como «leche tibia».

La mitología irania posterior no precisa la universalidad de Saosyant, aunque la dinastía sasánida (226-652) se decantó claramente hacia una reconciliación final entre el bien y el mal. En ocasiones se creyó que el destino de Ahrimán en el fin del mundo era su encarcelamiento en las entrañas de la tierra o, como ocurre con SATÁN, su apartamiento del mundo.

Véase Salvadores, pág. 76, y Fin del mundo, pág. 124.

VÉASE GAYOMARD, ORMUZD

SATAN

En el Antiguo Testamento, originalmente la palabra Satán significaba adversario. Pero a partir del siglo III a.C., el diablo se convirtió en una entidad específica en la literatura apócrifa. Para el cristianismo pasó a ser la personificación del mal.

A menudo se representaba a Satán, príncipe de las tinieblas, como un hombre apuesto y siniestro, con cuernos en la frente, cola puntiaguda y pezuñas hendidas.

Se consideraba que había caído del reino celestial a causa de su orgullo o de su envidia. En el apócrifo Libro de Juan el Evangelista, JESÚS dice con respecto a Satán: «Mi Padre le cambió el aspecto a causa de su orgullo, le quitó la luz, su rostro dio contra un hierro al rojo vivo y acabó por parecerse totalmente al de un hombre: recogió con la cola a la tercera parte de los ángeles de Dios y fue expulsado de la sede de Dios, y de la organización de los cielos.»

El mismo texto revela que, durante una tregua entre los ángeles caídos y la hueste celestial, Satán llevó a Adán y a Eva al paraíso. Una vez allí, disfrazado de «perversa serpiente», Satán «sedujo al ángel que tenía forma de mujer». A raíz de este acto de concupiscencia, hombres y mujeres «descubrieron que tenían cuerpos de barro... y, en consecuencia, fueron entregados a la muerte».



Ilustración medieval de Satán

Otros textos apócrifos son más concretos en relación con el odio de Satán hacia Adán, que, como dice Jesús en el Evangelio de Bartolomé, «fue el primer formado». Al parecer, los ángeles, originalmente «hijos de Dios», fueron degradados a la condición de «mensajeros» después de la aparición de la humanidad. Enfurecido, sin duda, el demonio se negó a aceptar que Adán estuviera hecho «a imagen y semejanza de Dios», lo que equivalía a negar la divinidad de Yahveh.

Aunque la demonología hebrea y cristiana se basaba en el mito del oeste de Asia, Satán carecía de los impresionantes poderes de TIAMAT, dragona babilónica del caos, y de la implacabilidad de AHRIMÁN, espíritu iranio del mal. De todas maneras, fue muy real para los cristianos primitivos. En el siglo II el converso griego Justino mártir no dudó en apelar al nombre de Jesús para someter a los espíritus malignos y expulsarlos.

El ataque más célebre de Satán a los fieles se relaciona con las tentaciones de san Antonio, creador de la vida anacorética. Alrededor de 270, este joven agricultor egipcio siguió al pie de la letra las siguientes palabras de Jesús: «Sal, vende todo lo que posees, dáselo a los pobres y sígueme.»

San Antonio se retiró al desierto, donde llevó una vida de privaciones y se expuso al martirio. Su fe fue sometida a prueba por Satán, que apeló a todos los recursos del infierno de manera parecida al ataque que el demonio MARA lanzó a BUDA. Pero nada perturbó la paz y la pureza de espíritu de san Antonio y Satán tuvo que aceptar su derrota.

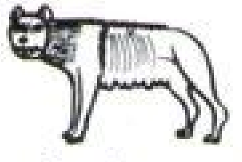
El apócrifo Evangelio de Nicodemo describe el descenso de Jesús a los infiernos y la liberación de muchas almas cautivas. El evangelio cuenta que «súbitamente el infierno se estremeció, los portales de la muerte y los cerrojos se partieron, las barras de hierro se quebraron y cayeron y todo se agrietó. Satán permaneció en el medio, confuso y cabizbajo, sujetos los pies por grilletes».

Después de amonestar al demonio por causar tantos daños, Jesús le pasó una cadena por el cuello, le ató las manos a la espalda y lo arrojó a los infiernos.

Véase Demonios, págs. 126-127.

VÉASE ADÁN, SAN ANTONIO, YAHVEH

SATURNO




Antiguo dios italiano de la agricultura que los romanos identificaron con el griego Crono.

Al igual que CRONO, se consideraba a Saturno regente de una lejana edad de oro, en la cual la vida era fácil y pacífica. Durante ese período enseñó a los hombres a labrar los campos y a disfrutar de un estilo de vida civilizado.

En fecha tan temprana como el siglo V a.C., en el Foro romano existía un templo consagrado a Saturno que servía de erario. Su fiesta, las saturnales, se celebraba en diciembre y duraba siete días. Durante las celebraciones comían todos juntos e intercambiaban regalos en un banquete público que se festejaba en el Foro. Durante esa semana los esclavos recuperaban transitoriamente la libertad.

En tanto que deidad agrícola, Saturno tiene más elementos en común con una diosa griega de la agricultura, como DEMÉTER, que con Crono. Es posible que su nombre derive de la palabra latina *satus*, que significaba «sembrado». Los romanos creían que Saturno había llegado a Italia desde Grecia, donde JÚPITER lo amenazó con hacerle daño. Evidentemente se trata de un eco de la disputa entre Crono y su hijo ZEUS.

El planeta Saturno recibe el nombre de este dios y lo mismo puede decirse del día sábado.

Véase Edades de oro, pág. 119.



Saturno devorando a sus hijos

SEDNA

El mito de Sedna, diosa esquimal de los infiernos, el mar y los animales marinos, es prácticamente el único relato esquimal de la creación. Conocida también como Arnaknagas, su hostilidad hacia los hombres se manifiesta mediante tormentas repentinas.

Aunque la mitología esquimal no explica el origen de la humanidad, se atribuye a Sedna el haber poblado el mar, al tiempo que se considera a su padre, Anguta, el responsable de crear la tierra, el mar y los cielos.

Sedna es una giganta con un solo ojo, tan horrible que sólo el hechicero *(angakoq)* soporta mirarla. Varios relatos describen su mal humor, la creación de los animales y su dominio de los infiernos, *adlivun* (los que están debajo de nosotros).

Según un relato, Sedna fue una niña poco dócil que siempre que podía se apoderaba de carne para comérsela. Una noche empezó a consumir las extremidades de sus padres mientras dormían. Los progenitores despertaron horrorizados, reprimieron a su hija voraz, se la llevaron mar adentro en una barca y la arrojaron por la borda. Sedna se aferró con tanta fuerza a la barca que el padre tuvo que cortarle un dedo tras otro para que la soltara.

En cuanto los dedos cortados tocaron el agua se convirtieron en ballenas, focas y cardúmenes. Sedna la sin dedos se hundió hasta el fondo del mar y ahora vive allí, vigilando a los muertos desagradecidos que la molestaron en vida. Entre esos seres antipáticos figuran sus padres, que fueron devorados por animales marinos cuando una tormenta hizo zozobrar la barca desde la que arrojaron a su hija.

Según otro relato, Sedna es una novia reticente que rechazó a los pretendientes humanos porque sólo le interesaban un perro o un pájaro. Su furioso padre se enteró de que tenía una cita, mató al amante no humano e inmediatamente obligó a su equivocada hija a que lo acompañase a casa en barca.

Durante el regreso estalló una tormenta y, para aligerar la barca, Anguta arrojó a Sedna por la borda. Lo mismo que en el cuento anterior, Sedna intentó aferrarse y perdió los dedos, que se convirtieron en seres marinos, al tiempo que Anguta se ahogó o fue devorado por animales marinos cuando la barca se hundió.

Anguta tenía una mano de tres dedos que utilizaba para coger a los moribundos y, a semejanza de Sedna, un solo ojo. La deformidad familiar y sus relaciones con los muertos sugieren que el descenso de Sedna al fondo del mar no es más que el relato de su entronización como reina de los infiernos. Anguta también ocupa una zona de la casa infernal de Sedna, donde moran los pobres de espíritu.

Según los esquimales de Groenlandia, un perro enorme vigila la tierra de los muertos, a la que se entra por un puente tan delgado como el filo de una navaja. En las cercanías hay una rueda de hielo y un caldero inmenso y bullente, repleto de focas. A veces los espíritus de los muertos retornan a las aldeas, agitando sus ropas andrajosas, y aterrorizan a los vivos. Lo opuesto al reino submarino de Sedna es *qudlivun,* la «tierra feliz» del cielo, hogar de todos los que fueron generosos o tuvieron una vida desdichada durante su estancia en la tierra.

Véase Fenómenos naturales, pág. 139, y Vida futura, pág. 146.



Máscara esquimal para aplacar a los espíritus de la caza

VÉASE ANGUTA



SEIDE

«Piedras sagradas» de los lapones, que relacionaron las formas características de estos fragmentos de roca con los espíritus animales y humanos.

Las Seide se presentan en muchas formas y tamaños distintos, desgastadas por el agua y el clima más que talladas por el hombre, y hasta es posible que semejen seres humanos y animales. En ocasiones se las reunía deliberadamente para personificar a la familia y se las utilizaba para adivinar el futuro o propiciar la ayuda divina.

Los lapones también tenían Seide de madera, formadas por tocones de árboles o postes de madera clavados en el suelo.

Diversos pueblos del extremo norte de Europa han desarrollado un mito en el que un gran poste o piedra sustenta el mundo. Por ejemplo, hace mucho tiempo que los samoyedos de Rusia creen que en las cumbres de los Urales algunas piedras actúan como soportes del universo. Para los lapones se trata del poste salpicado de sangre de Varalden-Olmai. Esta poderosa deidad rige la fertilidad y es el equivalente lapón de FREYR, antiguo dios germánico del sol, la lluvia y la fertilidad. Otro dios importado del panteón lapón fue THOR, que se convirtió en dios del trueno.

Evidentemente, el poste de Varalden-Olmai representa la fusión de los ritos germánicos de fertilidad con tradiciones más antiguas sobre la estructura del mundo.

Otros ejemplos de pilares celestiales son el árbol de hoja perenne del templo de Uppsala y la columna de Irminsul, que Carlomagno destruyó en 772, en Eresburgo, en sus guerras contra los sajones.

Véase Fenómenos naturales, pág. 139.

SEKHMET

En la mitología egipcia, esposa con cabeza de león de Ptah, dios supremo de Menfis. Sekhmet era diosa de la guerra y su nombre significa, literalmente, «poderosa».

Por lo general se relacionaba a Sekhmet con la capacidad destructiva del sol, el ojo solar que quema y juzga. Cada vez que HATHOR, diosa vaca, se encolerizaba, se la identificaba con Sekhmet. Baste como ejemplo el mito en el que Hathor arrasa la tierra. RA, dios del sol, estaba tan enfadado por el poco respeto que le manifestaba la humanidad que ordenó a Hathor que devastara la tierra. Bajo la forma de Sekhmet, bramante y malintencionada, Hathor cumplió la orden tan eficazmente que Ra tuvo que poner coto a la desaforada matanza.

Adversaria despiadada en el campo de batalla, Sekhmet encarnaba la fuerza y la bravura del león y manifestaba una alegría ilimitada cada vez que una presa caía en sus garras. En el segundo milenio a.C., cuando el Imperio egipcio se extendía hasta las actuales Siria, Palestina, Libia, Etiopía y Sudán, la guerra era una cuestión política. En época posterior los egipcios debieron pensar que Sekhmet se puso de parte de sus enemigos, ya que sucesivamente fueron víctimas de los asirios, los persas, los griegos y los romanos.

En ocasiones, Sekhmet se fundía con Bast, diosa con cabeza de gato relacionada con la luna. Probablemente ese vínculo tenía que ver con la forma en que los ojos de los gatos brillan en la oscuridad, lo mismo que la luna. Sekhmet y Bast fueron las encargadas de destruir con fuego a Apep, serpiente de la tormenta, cuando osó alzar su inmensa cabeza contra Ra.

Sekhmet y Bast estuvieron estrechamente relacionadas con Mut, diosa buitre y esposa de Amón-Ra.

VÉASE APEP, BAST, MENTHU, MUT

Gigantes

En mitología está muy difundida la idea de una raza de hombres gigantes que viven en los albores de los tiempos. Hasta el Antiguo Testamento dice que, antes del diluvio, «en aquellos tiempos había gigantes sobre la tierra». La leyenda sostiene que en otra época las islas británicas estuvieron pobladas por una raza de gigantes.

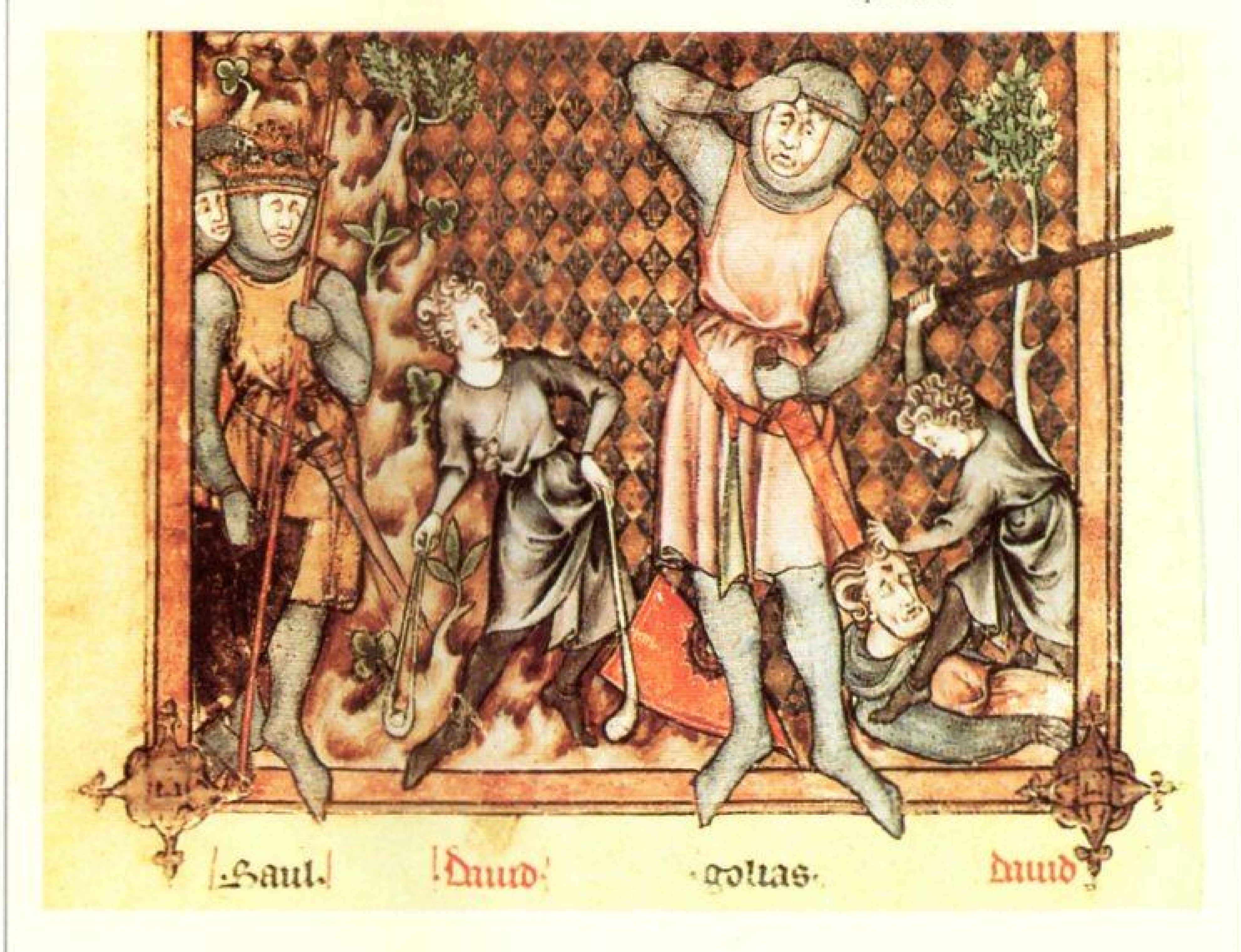


Los cíclopes de un solo ojo son un tipo de gigante de la mitología griega. Para evitar que el cíclope Polifemo lo devorara, el viajero Ulises tuvo que dejarlo ciego de su único ojo (arriba).



Un mito germánico cuenta que el gigante Baugi (izquierda) abrió un agujero en la montaña con un augur. Intentaba conseguir la hidromiel de la poesía para Odín, dios de la inspiración.

Entre los cuentos favoritos de la Edad Media figura el relato bíblico de la forma en que David mató al gigante Goliat arrojándole una piedra con una honda. Esta ilustración del breviario de Felipe el Hermoso muestra todo el episodio.



SERAPIS



Dios estatal de Egipto en tiempos de la ocupación macedónica, de 305 a 30 a.C. Fue introducido por el primer gobernante griego de Egipto, Tolomeo I «el salvador», que abrigaba la esperanza de enlazar las tradiciones de la mitología egipcia con la griega.

Se representaba a Serapis como un hombre de pelo y barba rizados que, cual símbolo de fertilidad, llevaba en la cabeza una medida de trigo. En ocasiones su relación con los infiernos quedaba expresada por el perro situado a sus pies.

Se supone que la génesis del dios procede de un sueño que tuvo Tolomeo, en el cual el monarca recibió instrucciones para encontrar cierta estatua oculta en Sinop, en el norte de Asia Menor. Dio con la estatua, que fue identificada como Serapis. Esta fue guardada en Alejandría, en un templo construido específicamente, al que se llamó el Serapeum. El templo sobresalía por encima de la ciudad sobre una base de cien peldaños de altura.

El establecimiento del culto de Serapis fue, evidentemente, una iniciativa real destinada a vincular las tradiciones religiosas egipcias y griegas. Es probable que Tolomeo tuviese en cuenta dos acontecimientos de la vida de su predecesor, Alejandro el Grande. Después de fundar Alejandría en 331 a.C., Alejandro atravesó el desierto libio para llegar al oráculo de Siwa, donde fue aclamado como hijo de Amón, dios nacional egipcio. Ocho años después, cuando Alejandro agonizaba en Babilonia, el único dios al que invocó fue Serapis. Se ha afirmado de manera convincente que ese Serapis era una deidad babilónica, pero el hecho de que Alejandro el Grande lo mencionara hizo célebre al dios en todas partes.

En Egipto, Serapis asimiló aspectos de Osir-Apis, «el toro muerto Osiris». Apis era el toro sagrado de Menfis y al morir se convirtió en OSIRIS. Bajo la forma de Osir-Apis, Serapis ganó fuerza como deidad infernal superior al destino. Se decía que era capaz de practicar curas milagrosas, fama que arrastró a multitudes de peregrinos enfermos a Alejandría. Entre los romanos tuvo una profunda influencia como sanador hasta que su culto quedó eclipsado por el de la diosa ISIS, esposa de Osiris. Su gran templo, el Serapeum, fue destruido en 391 por un incendio, durante una refriega entre cristianos y paganos.

VÉASE APIS

SERMENYS



Prolongadas fiestas fúnebres de los bálticos, antiguos habitantes de las actuales Letonia y Lituania.

En el siglo XIII los caballeros teutónicos llevaron la religión cristiana a Prusia y Lituania y quedaron sorprendidos por la gran importancia que los bálticos atribuían al entierro de los difuntos. A la muerte de una persona, parientes y amigos tenían por costumbre dar fiestas durante un mes o más tiempo. A fin de demorar el funeral propiamente dicho, utilizaban hielo para conservar el cadáver.

Aunque los bálticos se convirtieron al cristianismo, sobrevivieron sus ritos comunales, que abarcaban un barrio entero. En las zonas rurales aún perduran, a pesar de que se han perdido los detalles del panteón báltico. Al parecer, en otro tiempo los bálticos creían que las almas se reencarnaban en plantas y animales. Por consiguiente, el propósito del prolongado velatorio debió de consistir en dar tiempo para que la transmigración tuviera lugar sin riesgos.

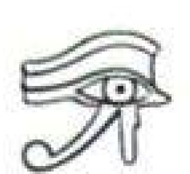
La deidad principal de los bálticos era Perkuras, dios del trueno. No caben dudas de que estaba relacionado con el germánico THOR y con el dios eslavo del cielo. Pero es improbable que los bálticos consideraran a Perkuras una deidad creadora, ya que atribuían ese papel a un dios poco definido y distante que regía el mundo desde lo más alto del cielo.

Según la tradición popular lituana, en un castillo situado en la cumbre de una montaña vivió antaño un tal Perkuras. Era un buen gobernante y el pueblo lo amaba. Cuando murió lo llevaron al cielo, donde ahora flota su corte por encima de las nubes. Podría tratarse, perfectamente, de un relato sobre Perkuras, antiguo dios báltico del trueno y el relámpago.

Véase Muerte, pág. 92, y Vida futura, pág. 146.

VÉASE PERENU

SET



Hermano y enemigo de Osiris, dios egipcio de los infiernos. Set fue la deidad de la tormenta del Alto Egipto y en ocasiones se lo consideró la encarnación del mal.

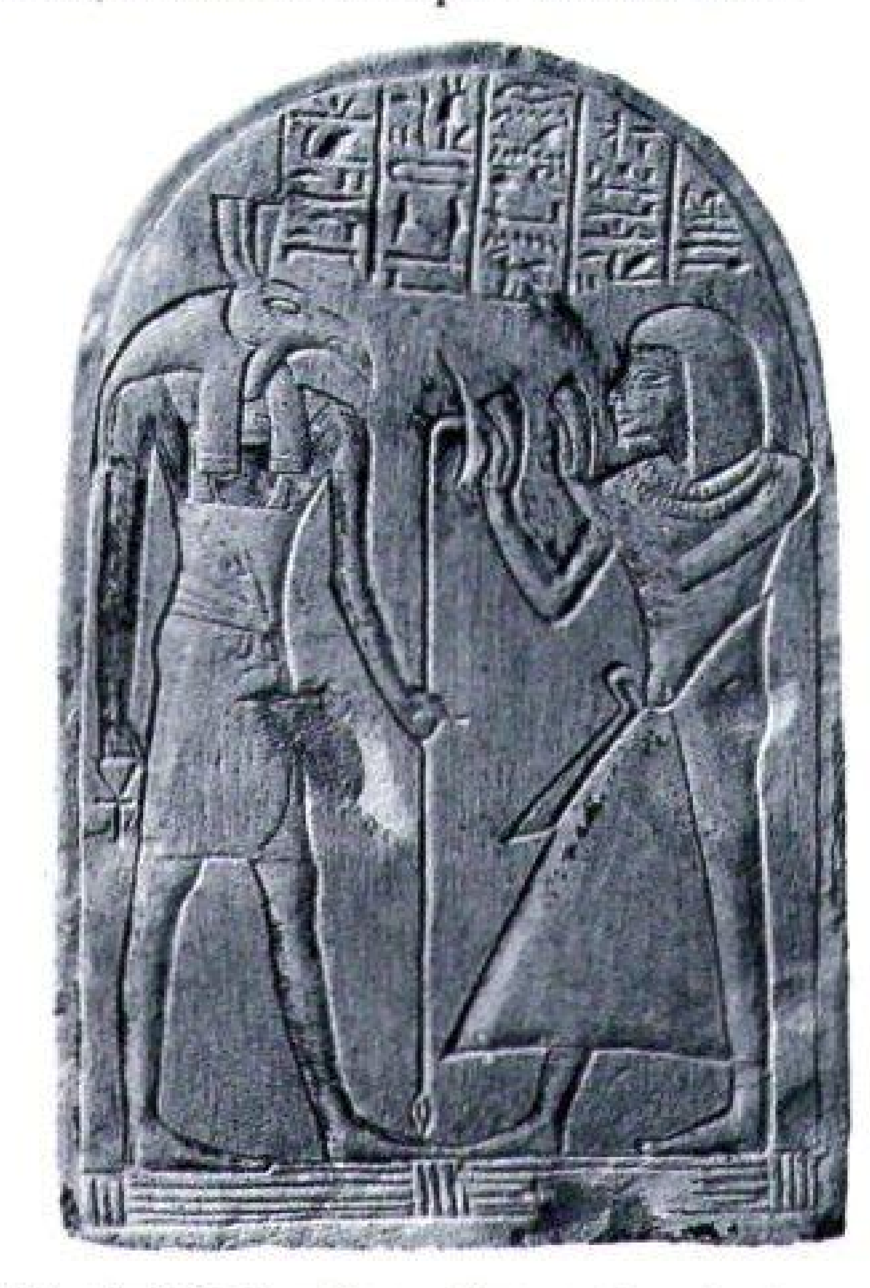
Set adoptó forma animal, posiblemente la de burro o cerdo. Tenía piernas largas, orejas largas y anchas y cola corta y erguida.

Set desempeña el papel de adversario implacable en el ciclo mítico que registra la muerte y la resurrección de OSIRIS. Los celos fueron la causa del odio imperecedero de Set hacia su hermano. Deseoso de ocupar su sitio como gobernante, Set organizó una insurrección y arrojó a Osiris al Nilo, encerrado en un cofre.

Cuando la diosa ISIS recuperó el cuerpo, Set lo cortó en catorce trozos que dispersó a los cuatro vientos. Set estaba tan seguro de sí mismo que ni siquiera le preocupó que su esposa Neftis lo abandonara para tomar partido por la compungida Isis, igual que la mayoría de los dioses.

En consecuencia, para Set fue toda una sorpresa que la perseverante Isis no sólo lograra reunir los fragmentos de su marido y resucitarlo, sino que concibiese un hijo de Osiris después de su muerte. Este hijo, HORUS, combatió con Set para vengar la muerte de su padre. Aunque el conflicto duró mucho tiempo, concluyó con la castración o la muerte de Set. Subyacente a la amarga disputa entre Set y Horus podría discurrir la rivalidad histórica entre los cultos de uno y otro.

Los griegos compararon a Set con TIFÓN, el monstruo que retó a ZEUS.



Set, divinidad maligna del panteón egipcio

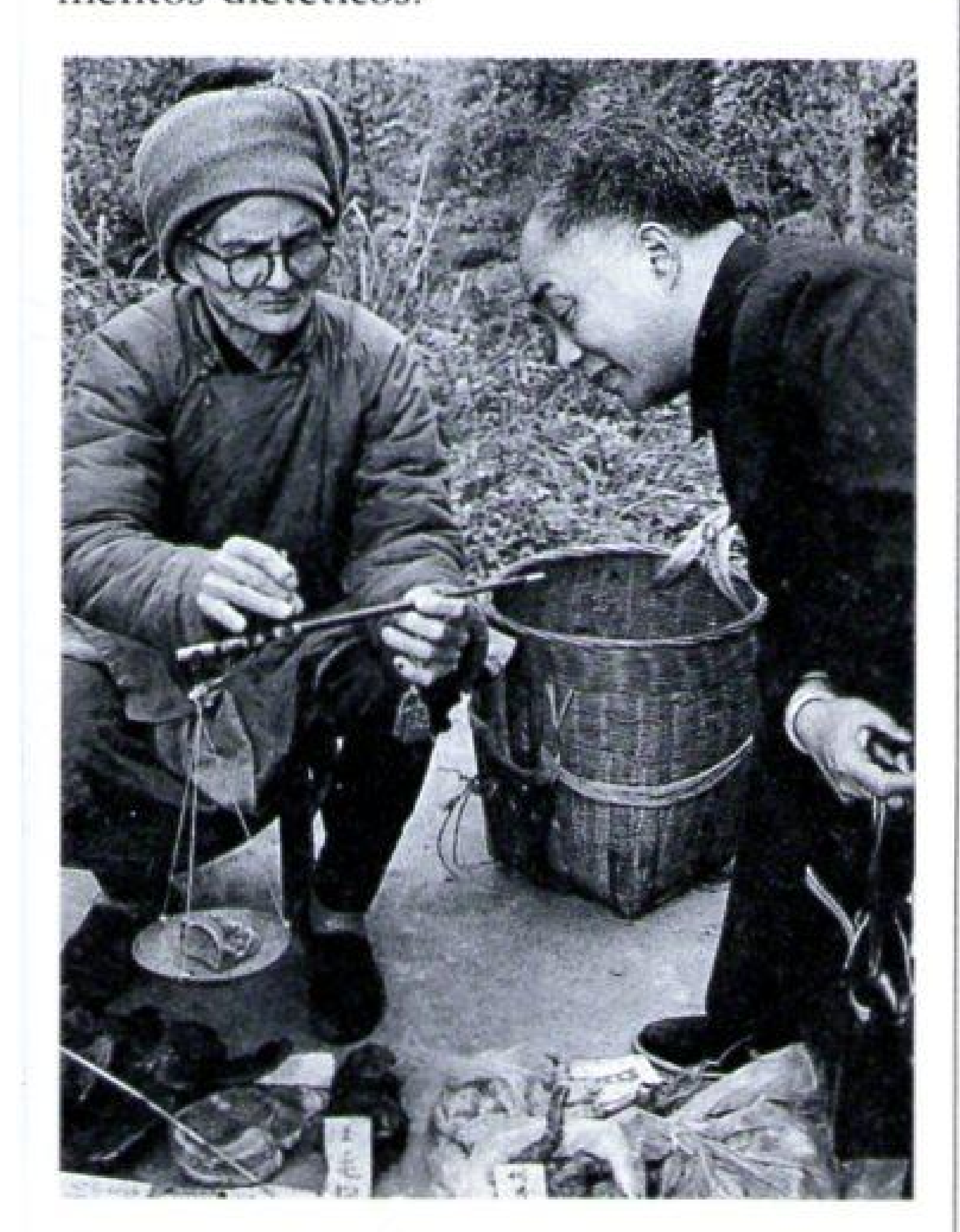
SHENNONG

Antiguo dios chino de la medicina, la farmacia y la agricultura, a quien se atribuye la introducción de ideas y técnicas nuevas que mejoraron la vida de los antiguos chinos.

Al igual que HUANG DI, el emperador chino, Shennong fue un gobernante primitivo. Todas sus dotes estaban relacionadas con la salud: enseñó el arte de cultivar alimentos y puso de manifiesto las propiedades curativas de las plantas. Como tenía el estómago transparente, Shennong observó en su propio cuerpo los efectos de todo lo que comía y bebía. Uno de sus descubrimientos consistió en el valor del té para limpiar a fondo los intestinos y, de esta manera, contribuir a la digestión.

La dedicación de Shennong a la investigación provocó su caída: murió al investigar una hierba poco corriente que le destrozó los intestinos. Su esposa siguió contribuyendo a la sociedad china primitiva mediante el dominio de la sericultura (la cría de gusanos de seda). Posteriormente se convirtió en diosa de los trabajos domésticos.

El interés de Shennong por la medicina es típicamente chino; desde la antigüedad los chinos buscaron un modo natural de alcanzar la longevidad e incluso la inmortalidad. Muchos emperadores históricos adoraron a Shennong como deidad de la salud y, en la práctica, incorporaron a las cocinas de palacio expertos en medicamentos dietéticos.



Shennong enseñó a los chinos a preparar remedios con hierbas

SHIVA

Uno de los tres dioses supremos del panteón hindú y personificación del poder implacable de la destrucción. Sus compañeros de trinidad son Brahma y Vishnú.

Se representa a Shiva con tez clara, cuatro brazos, cuatro caras y tres ojos. El tercero, situado en plena frente, tiene una mirada encendida ante la que retrocede toda la creación. En general se representa con tres líneas horizontales, señal que en el presente llevan sus fieles.

Shiva viste piel de tigre y tiene una serpiente arrollada en torno al cuello, dos animales a los que derrotó cuando los demonios celosos los enviaron a luchar con él. Generalmente aparece sentado e inmerso en sus pensamientos.

Shiva tiene el cuello azul por haber absorbido el veneno de Vasuki, la serpiente utilizada por dioses y demonios para producir AMRITA (el agua de la vida). El mundo habría perecido si Shiva no hubiese bebido el torrente ponzoñoso. Su montura es Nandi, un toro blanco como la leche.

Shiva es el yogui divino, el asceta por excelencia que está a solas en el monte Kailasa, en lo alto del Himalaya. A fin de poner a prueba sus devociones —o quizá para perturbarlas—, el dios del cielo INDRA ordenó a Kama, dios del amor, que disparara una flecha de deseo a Shiva para apartarlo de su concentración eterna y hacer que prestase atención a Parvati, su esposa. Cuando la flecha de flores dio en el blanco y arrancó a Shiva de su meditación, del tercer ojo salió un relámpago de cólera que calcinó a Kama. Al final Shiva permitió que el dios del amor renaciera, pero insistió en que se lo reconociera como hijo de la ilusión *(maya)*.

En su aspecto destructivo, Shiva recorre cementerios con serpientes alrededor de la cabeza y calaveras colgadas del cuello. Lo ayuda una hueste de demonios aterradores por su sed de sangre.

De todos modos, la capacidad destructiva de Shiva está contenida en un proyecto amplio de salvación personal. Cuando bajo la forma de Nataraja (señor de la danza) actúa ante Parvati, sus pasos divinos pretenden aliviar los sufrimientos de sus seguidores. Los hindúes creen que los caminos del asceta conducen al conocimiento de sí mismo y a la comprensión.

Probablemente el mayor servicio que Shiva prestó al mundo fue el descenso del Ganges. Antaño el río sagrado sólo bañaba el cielo, por lo que la tierra estaba seca y polvorienta con las cenizas de los muertos. Un sabio intentó modificar el curso del río para poner fin a la terrible sequía. El río era tan ancho que el torrente amenazaba con provocar un desastre hasta que Shiva lo dejó caer sobre su cabeza y serpentear en medio de sus rizos alborotados. Sólo entonces el río se organizó en siete tributarios de sereno fluir.



El dios hindú Shiva lucha con un demonio

VÉASE KAMA, NANDI, PARVATI, VASUKI, VRITRA

SIN

Dios sumerio de la luna, también llamado Suen, Nanna y Asimbabbar. Primogénito del dios del aire Enlil, Sin fue adorado sobre todo en la ciudad de Ur, donde se alzaba su templo.

Parece que el nombre Sin aludía a la luna creciente; Nanna a la luna llena y el tercero, Asimbabbar, a los primeros destellos de luz que se vislumbran al principio de cada ciclo lunar.

Se creía que el eclipse de luna se debía a que el satélite sufría el asedio de los demonios, que en un primer momento se apoderaban de sus dos hijos, la diosa de la fertilidad INANNA y el dios de los chaparrones Ishkur.

Según el mito babilónico posterior, MARDUK evitaba la crisis. ENLIL, padre de Sin, preveía el ataque y advertía a ENKI, dios del agua, que enviaba al rescate a su hijo Marduk. Se consideraba una purificación simbólica de la luna el lavado ritual de los reyes sumerios durante un eclipse lunar.

Sin duda, el ataque de los demonios era un legado del nacimiento del dios de la luna. Como consecuencia de que Enlil violara a la diosa de los cereales Ninlil, Nanna nació en los infiernos después de que Ninlil siguiera descabelladamente a Enlil hasta la tierra de los muertos, adonde fue desterrado por la asamblea de los dioses. Nanna se salvó de la muerte gracias a que fue sustituida por un espíritu infernal.

Las marismas que rodeaban la ciudad de Ur se utilizaban como tierras de pastoreo para el ganado. Puesto que Sin era adorado en Ur, no es sorprendente que se lo considerara protector del ganado.

Sin tenía muchos elementos en común con Dumuzi, su yerno, dios pastor de la fertilidad. Al igual que Dumuzi, Sin garantizaba la fertilidad de los rebaños elevando las aguas de las marismas y, de esta manera, contribuía al crecimiento de los pastos con que se alimentaban.

Parece que el rito del sagrado matrimonio del culto de Dumuzi también formaba parte del de Sin. En el tiro, el rey adoptaba la identidad del dios, al tiempo que una sacerdotisa encarnaba a la diosa. En Ur la suma sacerdotisa del dios de la luna, elegida entre las integrantes de la familia real, se consideraba esposa de Sin.

VÉASE DUMUZI, ISHKUR, NANNA, NINLIL



SURYA

Una de las deidades más antiguas del panteón hindú, Surya es una de las potencias solares primitivas más definida. Es el sol propiamente dicho o el sol adorado como dios.

Representado como un hombre rojo oscuro, con tres ojos y cuatro brazos, Surya se desplaza en un carro tirado por cuatro o siete caballos y conducido por Aruna («rojo» o «rosáceo»), el alba. Con dos manos sujeta nenúfares, con la tercera bendice y con la cuarta da ánimos a sus adoradores. En ocasiones se lo denomina Dyaus, hijo del cielo, y en otras hijo de Aditi (infinito).

En los antiguos himnos del *Rigveda*, Aditi es el poder benévolo visible más allá del cielo, la bóveda celeste con sus nubes y sus estrellas. De los ocho hijos que tuvo apartó de sí al sol, probablemente porque no podía permitir que le relacionaran con el ser responsable del terrible calor que durante la estación seca asola la India.

La intensidad insoportable de Surya se repite en diversos mitos. Cuando Surya contrajo matrimonio, su esposa Sanjna (conciencia) quedó tan agotada por el deslumbrante interés que manifestaba su marido que no pudo resistirlo y tuvo que dejarlo. Antes de partir arregló las cosas para que la criada ocupara su puesto.

Sanjna fue a vivir al bosque bajo la forma de yegua. Surya la echó de menos muy pronto y averiguó su paradero, se transformó en caballo y se apareó con ella. En consecuencia, Sanjna dio a luz al guerrero Revanta y a los dos Aswin. Los Aswin eran siempre jóvenes y apuestos, despedían un brilló dorado, eran veloces como halcones y mensajeros del amanecer.

Para ayudar a Sanjna en las tareas domésticas, su padre —el gran sabio Viswakarma— puso a Surya en el torno y quitó la octava parte del brillo del sol, recortándolo por todos los lados, excepto los pies. El gesto sirvió para tornar menos caliente al dios y para refrescar a Sanjna.

Los fragmentos recortados cayeron ardiendo sobre la tierra y con ellos Viswakarma fabricó el disco de VISHNÚ, el tridente de SHIVA y las armas de otros dioses.

Los otros hijos que tuvo Sanjna fueron MANU (el NOÉ hindú), el dios de los infiernos YAMA y la diosa Yami, señora del río Yamuna.

Actualmente se venera a Surya en los estados de Bihar y Tamil Nadu, donde se invoca su buena voluntad para curar a los enfermos. También se coloca el símbolo del sol sobre los comercios y los tenderetes de los mercados al aire libre para convocar la buena fortuna.

Surya tiene un complemento muy afín en el dios iraní MITHRA, esencia de uno de los más antiguos cultos al sol. Por cierto, a menudo se da a Surya el título de Mitra. Se creía que Mitra moraba en la luna y se ocupaba del bienestar del mundo, de ahí que Surya recibiese el título de Savitri (alimentador).

Los dos Aswin equivalen a los griegos CÁSTOR y Polideuces.



Surya, dios hindú del sol

VÉASE ADITI, ARUNA, ASWIN, SANJNA

SUSANO-WO



Turbulento dios de la tormenta de la mitología sintoísta japonesa, deidad valiente pero impetuosa. Podemos comparar a Susano-wo con el héroe griego Heracles, cuya cólera de inspiración divina lo llevó a cometer un crimen que sólo podía expiar con los doce trabajos.

Desde el instante mismo en que nació, Susano-wo estuvo maldito por su falta de gracia. Cuando el gran antepasado IZANAGI intentó limpiar el polvo contaminante de la tierra de la melancolía, a la que había acudido para visitar a su difunta esposa, se sonó la nariz con tanta fuerza que creó al dios de la tormenta. De inmediato Susano-wo lloró por la esposa de Izanagi y le recordó su reciente pérdida. Izanagi espantó a Susano-wo profiriendo maldiciones.

Susano-wo también resultó un incordio para su hermana AMATERASU, diosa del sol, a quien Izanagi creó cuando se lavó el ojo izquierdo. Por acosar a la diosa, Susano-wo perdió la barba, se le confiscaron sus bienes y fue desterrado por los dioses. Una vez en el exilio inició sus vagabundeos y sus aventuras.

En Izumo, en el sur de Japón, encontró a una pareja de ancianos que lloraba junto a una niña. Cuando Susano-wo preguntó a qué se debían las lágrimas, el anciano le respondió que cada año se presentaba una serpiente de ocho cabezas que devoraba una de sus hijas. Ya se había comido siete y ahora la gran serpiente estaba a punto de llegar para devorar a la última. Susano-wo comunicó a la pareja de ancianos quién era y les pidió que le entregasen a la niña. Aceptaron de buen grado.

Susano-wo convirtió a la niña en una peineta que se puso en los cabellos. Preparó ocho cuencos de gran tamaño llenos a rebosar de aguardiente de arroz. Cuando apareció la serpiente monstruosa el delicioso perfume del aguardiente tentó sus sentidos y, sin vacilar, todas y cada una de las ocho cabezas se inclinaron para beber de un sendo cuenco.

La serpiente se amodorró y se quedó dormida. Susano-wo la atacó y le abrió la barriga. En el interior encontró una espada milagrosa, un espejo y una joya, objetos que actualmente configuran las insignias de la familia imperial japonesa.

Otras hazañas de Susano-wo incluyen conquistar Corea, acabar con la peste y plantar árboles en la costa japonesa del Pacífico.

TA'AROA

Para los tahitianos, Ta'aroa era el ser supremo y la deidad creadora. Lo consideraban autor de la vida y la muerte y tenía el poder absoluto.

En el principio Ta'aroa, al igual que el original gigante chino PANGU, dormía en solitario en el interior del huevo cósmico hasta que estuvo en condiciones de iniciar el proceso de la creación. En ese momento rompió la cáscara y salió. Aunque Ta'aroa se alegró de despertar, el vacío y el silencio lo deprimieron, de modo que utilizó un trozo del huevo para hacer la tierra y otro para crear el cielo. En cuanto se dio por satisfecho con el mundo, añadió todo lo que ahora hay en él.

Otra versión afirma que el cuerpo de Ta'aroa, a semejanza del de Pangu, constituyó la materia prima para la creación del mundo.

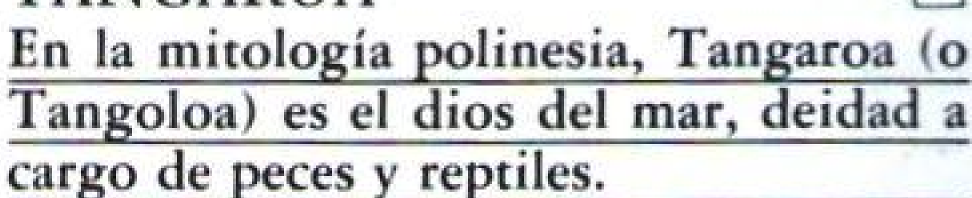
Los tahitianos consideraban a Ta'aroa como Rua-i-tupra (la fuente del crecimiento), ya que a partir de su propio cuerpo el dios construyó su propio templo, denominado Roi-i-te-fatu-Ta'aroa (morada de reposo del gran señor). En una visita que en 1769 el capitán Cook —explorador inglés— realizó a Tahití, comentó que «es extraordinario el parecido general entre ese panteón y el arca del Señor de los judíos».

Los tahitianos creían que Ta'aroa envió al mundo bendiciones y desastres. Para aplacarlo se tenía por costumbre ofrecerle sacrificios humanos, *te avae roroa* (peces de pies largos) con la convicción de que el dios disfrutaba con la carne.

El mito de la creación por parte de Ta'aroa es sin duda muy antiguo, pero quizá existe otra explicación en el relato de la pareja que, para refugiarse de las aguas primitivas, se instaló en la cima de una montaña. Por otro lado, esa huida podría ser una leyenda sobre el diluvio en el mundo. Se dice que Ta'aroa se enfadó con la humanidad y elevó el nivel del mar, dejando que sólo sobresalieran las dispersas islas del Pacífico.

Véase Diluvio, pág. 112, y Creación, pág. 136.

TANGAROA



En la mitología polinesia, Tangaroa (o Tangoloa) es el dios del mar, deidad a cargo de peces y reptiles.

Tangaroa era uno de los hijos de RANGI (el cielo) y PAPA (la tierra). Su hermano gemelo se llamaba Rongo y era una deidad cuyos intereses abarcaban el océano y la tierra. Los hijos de Rangi y Papa estuvieron atrapados en el útero de la diosa de la tierra hasta que Tane-mahuta, dios del bosque, empujó a Rangi hacia arriba para crear el cielo. Aunque resulta inexplicable, Tawhiri-matea —hermano mayor de Tangaroa— se enfadó por ese acto y envió tormentas que asolaron la tierra y el mar. Los maoríes dicen que Tangaroa huyó hacia el océano para librarse de la cólera de su hermano.

Una leyenda de las Tuamotu sobre los viajes de Tangaroa recuerda la lucha titánica entre el dios del mar y Rogo-tumu-here, el pulpo demoníaco. La disputa estalló después de que Rogo-tumu-here se apoderara de la nuera de Tangaroa mientras se deslizaba sobre las olas. Tangaroa y su hijo Turi-a-faumea remaron con la canoa hasta la guarida del pulpo infernal y lo arrastraron a la superficie con un anzuelo que por carnada llevaba plumas sagradas. En medio de la lucha a muerte, Tangaroa cortó los tentáculos del demonio, le partió la cabeza y extrajo a la joven de las temibles fauces.

Un mito bastante extraño sobre la creación de la luna responsabiliza de su palidez a Tangaroa. Parece que el dios del mar mantuvo a la luna apartada del cielo demasiado tiempo, razón por la cual empezó a descomponerse.

En Hawai se llamaba Kanaloa a Tangaroa y se lo relacionaba con el calamar. La naturaleza vengativa de Kanaloa tiene su paralelismo en el relato de la disputa entre el dios del mar y Tane-mahuta. Como éste había sido amable con los seres humanos dándoles la canoa, la lanza y el anzuelo, Tangaroa se vengó ahogando a los pescadores, anegando los campos y carcomiendo las orillas. Sin embargo, esta leyenda podría ser, simplemente, una explicación de la defensa que Tangaroa hizo de su reino acuático.

Véase Fenómenos naturales, pág. 139.

VÉASE KANALOA, TANE-MAHUTA, TAWHIRI-MATEA, TURI-A-FAUMEA

TANTALO



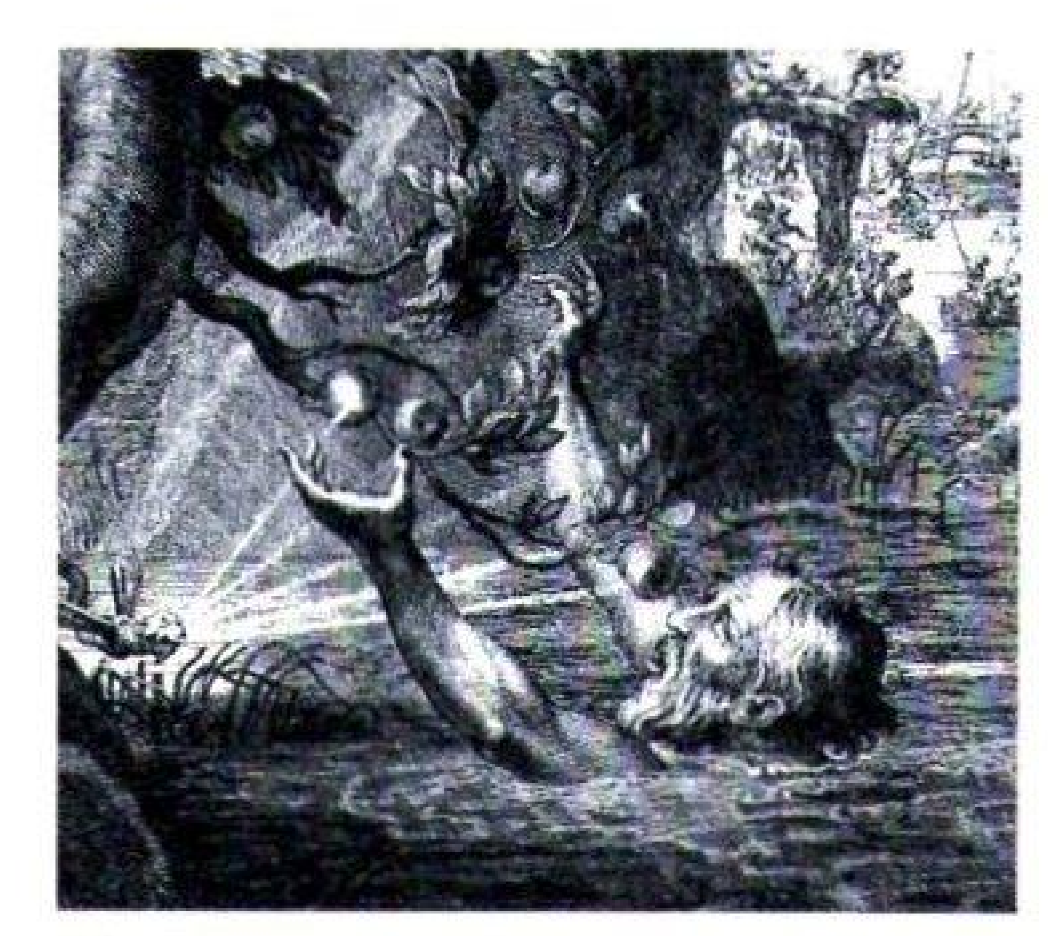
Rey lidio que ofendió a los dioses griegos y fue condenado a pasar la eternidad en los abismos del Tártaro.

Hijo de la titana Pluto (riqueza) y de ZEUS, Tántalo gobernó el rico reino de Lidia. Sin embargo, Tántalo ofendió a los dioses, delito que se narra de diversas maneras. Algunos dicen que divulgó los secretos que Zeus le había confiado y otros creen que robó el alimento de los dioses. La leyenda más célebre narra su osadía al someter a prueba los conocimientos divinos sirviendo a los dioses un plato preparado con carne humana.

Durante un banquete para un grupo de dioses, Tántalo incluyó un plato preparado con el cadáver de su hijo Pélope. Con excepción de DEMÉTER, que estaba ensimismada en su desaparecida hija PERSÉFONE, todos los invitados divinos reconocieron el alimento. HERMES recuperó el alma de Pélope de los infiernos y los dioses le devolvieron la vida. Como en su distracción Deméter había comido parte del hombro, dio al príncipe un reemplazo de marfil.

Tántalo fue encarcelado en el Tártaro como castigo por haber ofendido a los dioses. Allí permaneció eternamente hambriento y sediento, hundido hasta el cuello en el agua y con fruta colgada de las ramas justo por encima de su cabeza. Cada vez que intentaba beber agua o comer fruta, éstas se alejaban.

Véase Destino y castigo, pág. 143.



Tántalo intenta comer fruta

VÉASE PÉLOPE, PLUTO, TÁRTARO

TARA



Diosa suprema del budismo tibetano y esposa del bodhisattva Avalokiteshvara. En otro tiempo el culto de Tara se difundió por el centro, el sur y el sureste asiáticos.

Alrededor de 630 el peregrino chino TRIPITAKA descubrió en el gran centro budista de Nalanda, en el norte de India, un impresionante santuario consagrado a la diosa. En este santuario Tara y AVALOKITESHVARA eran venerados como salvadores de las almas.

La compasión de esta diosa queda de manifiesto en la mayoría de los textos que perduran. Tara era «la señora de las embarcaciones», aquella «capaz de pacificar las aguas» y tenía a su servicio espíritus femeninos que rescataban a los náufragos. Del mismo modo que los marineros cristianos han apelado a la VIRGEN MARÍA bajo la forma de Stella Maris, los marineros budistas se han encomendado a la merced de Tara.

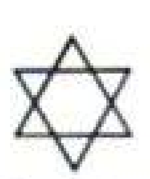
Aunque la ayuda práctica que la diosa prestaba a los que corrían peligro físico fue una parte importante del culto, la cumbre de la veneración a Tara se alcanzaba en la contemplación, ya que, sobre todo, asistía a quienes perseguían la iluminación. Se decía que Tara había nacido como esencia de la sabiduría cuando se revolvió el mar de los conocimientos. Se la llamaba Prajnaparamita (perfección del entendimiento) porque guiaba a sus fieles por el río de la experiencia hasta la orilla de la libertad espiritual.

En Tibet, donde aún se la venera, Tara adopta diversas formas. A menudo se la representa sentada sobre un león, con el sol en la mano, o como una joven elegante que sostiene un loto, flor sagrada para hindúes y budistas.

Según la leyenda, el pueblo tibetano desciende de Avalokiteshvara y de Tara. Empero, parece que el culto de Tara se introdujo durante el reinado del primer monarca tibetano, Srongtsan Gampo, muerto en 650. Se sabe que, al contraer matrimonio, la nepalesa que se casó con el rey llevó una estatua de la diosa tallada en sándalo.

VÉASE STELLA MARIS

TARU



Dios hitita del clima, que mató al dragón Illuyankas. En 72 d.C., luego de que los romanos incorporaran a su provincia de Siria el territorio de Comagene, el culto de Taru se convirtió en el de Júpiter Doliqueno.

Durante la influencia de los hititas en Asia Menor, en el segundo milenio a.C., Taru fue uno de los nombres que recibió el dios del clima. Es difícil determinar su posición en el panteón a causa del mal estado de los textos religiosos que han sobrevivido, si bien el mito de Illuyankas pone de relieve su importancia.

La victoria sobre el dragón es comparable a la del dios babilónico MARDUK sobre TIAMAT, la dragona del caos. Sin embargo, mientras que el éxito de Marduk radica en su poderío, el de Taru depende más de la astucia.

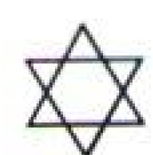
Según la versión más antigua de la leyenda, Illuyankas venció al dios del clima, pero fue atrapado por la diosa Inaras. Esta preparó un gran festín e invitó a Illuyankas y a su progenie a que comieran y bebieran hasta saciarse. Cuando se hartaron estaban demasiado gordos para pasar por el túnel que conducía a su hogar subterráneo. Hupasiyas, amante mortal de Inaras, ató a los dragones con una cuerda resistente, después de lo cual Taru y los restantes dioses se abatieron sobre ellos y los derrotaron.

Según la versión posterior del mito, el dragón venció a Taru y le arrancó el corazón y los ojos. A fin de recuperarlos, Taru engendró un hijo que se casó con la hija de Illuyankas. El hijo pidió como dote los órganos desaparecidos y los devolvió a su padre. Restablecido, Taru mató al dragón en una encarnizada batalla marina. También mató a su hijo, probablemente porque tomó partido por el suegro.

Ambos relatos se relacionan con el tema de un dios de la fertilidad que muere y renace en el oeste de Asia, ya que la vegetación se marchitó durante el período en que Taru estuvo bajo el dominio del dragón.

Véase Serpientes, pág. 117.

VÉASE HUPASIYAS, ILLUYANKAS, INARAS



TELIPINU

Deidad hitita de la agricultura. Telipinu forma parte de un ciclo épico que celebraba el cambio de las estaciones. El centro de su culto se encontraba en la meseta de Anatolia.

Hijo del dios del clima TARU, Telipinu estaba a cargo de la fertilidad de los animales y de las plantas.

El ciclo épico comienza por la colérica retirada del mundo de Telipinu. Se marchó con tanta prisa que se puso la bota derecha en el pie izquierdo y la izquierda en el derecho.

En cuanto Telipinu desapareció, una plaga espantosa asoló el mundo y tanto los dioses como los hombres afrontaron la ruina. Se levantaron polvaredas, los árboles se secaron, los campos se agostaron y los animales dejaron de procrear. El hambre y la muerte acechaban la tierra, cubriendo de cadáveres las ciudades y el campo.

Como el águila enviada por el dios del sol no pudo localizar a Telipinu, la diosa madre Hannahanna suplicó a Taru que encontrase a la deidad desaparecida. Taru recorrió el mundo, lo buscó sin éxito y al final se dio por vencido y desesperó.

A continuación Hannahanna envió una abeja en busca de Telipinu, pese a que los dioses insistieron en que no era probable que un ser tan pequeño tuviese éxito allí donde había fracasado Taru, la deidad suprema. La diosa madre ignoró las objeciones y ordenó a la abeja que, en cuanto lo encontrase, picara al dios desaparecido. Después de una prolongada búsqueda la abeja dio con Telipinu, que dormía a pierna suelta en medio de un prado.

Picado en las manos y en los pies, Telipinu lanzó una segunda tormenta de cólera y siguió asolando la tierra. Sólo se convenció de regresar cuando Kamrusepas —diosa de los hechizos o tal vez de la curación— desactivó su furia mediante una ceremonia mágica. Regresó a su templo y a sus deberes a horcajadas de un águila. En ese momento Telipinu puso fin a la tormenta de polvo, revivió la vegetación y contribuyó a la reproducción de los animales.

El descubrimiento de un mito paralelo sobre Taru, padre de Telipinu, ha fomentado la opinión de que es posible que la desaparición —incluso la muerte transitoria— haya sido una característica habitual del culto a los dioses hititas.

VÉASE DUMUZI, HANNAHANNA, KAMRUSEPAS, TAMMUZ

TENGRI

Antiguo dios del cielo de los pueblos nómadas del este de Asia. Se lo consideraba creador de todas las cosas, tanto las visibles como las invisibles.

Tengri (cielo) fue antaño la deidad suprema de los nómadas turcos y mongoles que vivían al norte de la Gran Muralla china. Tengri controlaba los destinos y regía el mundo.

Al igual que otros pueblos septentrionales, los mongoles estaban profundamente impresionados por los fenómenos naturales. Consideraban los meteoros señal de buena suerte, porque quien quiera que divisara «una grieta en el cielo» podía solicitar el favor de Tengri. Por otro lado, el granizo y las tormentas suponían mala suerte. Debido a la impresionante granizada de 1246, los hechiceros (chamanes) aconsejaron que se postergara nueve días la entronización de Guyug, nieto de Gengis Kan.

Se decía que las victorias arrolladoras de Gengis Kan respondían a un decreto celestial, de ahí la angustia que despertó la muestra de malestar de Tengri en forma de granizada con motivo del nombramiento de su nieto como kan. Después de la conversión de Kublai Kan (1260-1294) al budismo, la buena voluntad de Tengri perdió importancia, aunque se toleraron muchas y antiguas costumbres populares a las que se asignó nuevo significado. También se redujo el poder de los chamanes.

Antes de la introducción del budismo entre los pueblos esteparios, Tengri gobernaba junto a Itugen, diosa de la tierra. Mientras el dios del cielo decidía los acontecimientos, Itugen garantizaba la fertilidad de los hombres y del ganado y protegía los pastos naturales en los que los nómadas apacentaban sus rebaños.

Los relatos europeos de visitas a la corte mongol de Karakorum muestran que Tengri e Itugen eran venerados y apaciguados con ofrendas de alimentos y bebidas; a menudo también se los hacía propicios con sacrificios humanos y animales. Los mongoles hicieron ídolos de fieltro y creyeron que los espíritus de ambas deidades moraban en su interior.

Véase Fenómenos naturales, pág. 139.



TESEO

Héroe griego legendario y defensor de los atenienses.

Los atenienses atribuyeron muchas hazañas a Teseo, incluida la fundación de su Estado. Lo logró unificando las leyes y convirtiendo la ciudad de Atenas en sede del gobierno.

Se celebraba a Teseo, sobre todo, por haber matado al Minotauro, hombre monstruoso con cabeza de toro. Cada año el rey cretense MINOS ordenaba a los atenienses que enviaran nueve niñas y nueve niños a su palacio de Cnosos como alimento para el Minotauro, que moraba en el Laberinto.

Cierto año Teseo se ofreció voluntariamente a acudir a Creta como víctima sacrificatoria, actitud que alteró profundamente a Egeo, su padre. Teseo lo serenó diciéndole que estuviera atento al color de la vela de su nave cuando retornase de Creta. Si en lugar de ser negra era blanca, sabría que Teseo seguía vivo.

Ayudado por Ariadna —hija de Minos—, que le proporcionó un ovillo de hilo, Teseo consiguió escapar del Laberinto después de matar a la bestia. Algunas versiones sostienen que dio muerte al Minotauro con una espada y otras que lo hizo con las manos.

Después de regresar a su nave, Teseo escapó de Creta en compañía de Ariadna. Por motivos que no están claros, el héroe sólo trasladó a la princesa hasta la isla de Dia, probablemente Naxos. Luego de varias escalas más, la nave puso rumbo a Atenas, pero Teseo estaba tan contento de retornar al terruño que olvidó cambiar la vela. Egeo vio la nave desde lejos, dedujo que su hijo había muerto y se arrojó por los acantilados.

Después del funeral de Egeo, Teseo se convirtió en rey y unificó a los atenienses en un solo Estado.

A pesar de su posición, Teseo prosiguió sus aventuras, que incluyeron acompañar a HERACLES en su combate contra las amazonas, las feroces guerreras. Al final, sufrió diversas tragedias y se retiró al palacio de Licomedes, rey de Esciros. Una vez allí, Licomedes hizo matar a Teseo.

Véase Héroes, pág. 55, y Fundadores, pág. 67.

VÉASE AMAZONAS, ARIADNA, EGEO, LICOMEDES, MINOTAURO

TEZCATLIPOCA

Dios azteca del sol estival, productor de cosechas abundantes y de sequías y esterilidad. Su nombre significa «espejo ahumado» y procede del espejo que los hechiceros fabricaban con obsidiana negra a fin de predecir el futuro.

Los conquistadores aztecas de la meseta mexicana mostraron la máxima consideración hacia Tezcatlipoca. Se lo identificaba con Itzli, dios del cuchillo de piedra, porque los centroamericanos utilizaban la obsidiana para fabricar puntas de lanza, cuchillos de caza y hojas de hacha, además de espadas y cuchillos sacrificatorios.

Las cualidades contrapuestas de la obsidiana podrían explicar los atributos de Tezcatlipoca. El dios del sol era, alternativamente, amable y cruel: disfrutaba de las batallas tanto como HUITZILOPOCHTLI, dios de la guerra; colaboraba con COATLICUE, diosa de la tierra, a la hora de alimentar a la humanidad y, conjurado con brujas y demonios, disfrutaba con los ultrajes nocturnos.

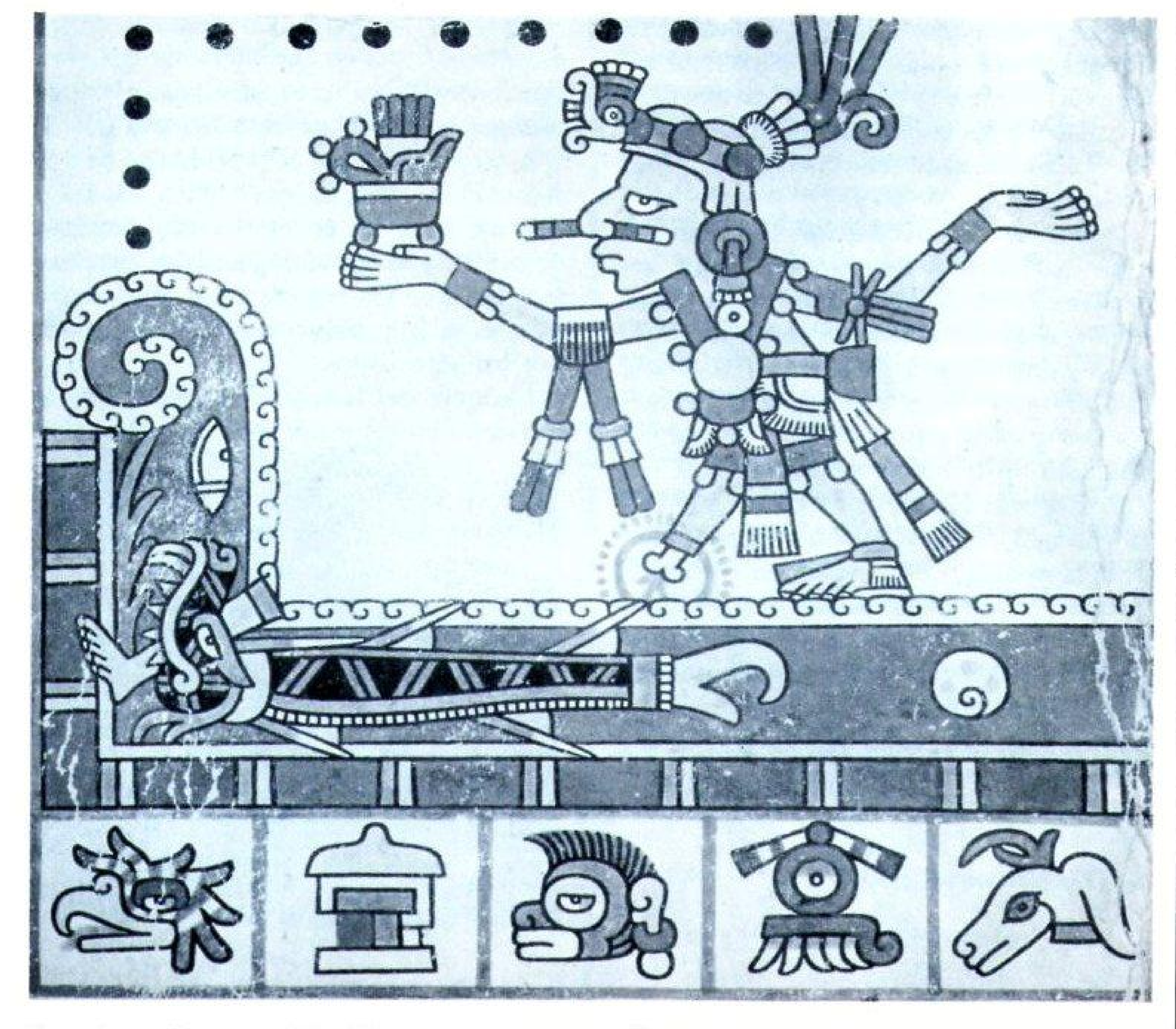
Los aztecas poseían varios dioses del sol, entre los cuales Tezcatlipoca era el más poderoso. A semejanza de otras deidades aztecas, pensaban que por la noche moría, se osificaba y por la mañana retornaba al mundo. También creían que anualmente sufría la muerte y la resurrección.

Según una leyenda azteca, Tezcatlipoca pasaba la noche deambulando con la cabeza en la mano. Las personas nerviosas morían al verlo, pero si alguien era lo bastante valiente como para retenerlo, el dios le ofrecía riquezas y el poder de ser invencible siempre y cuando lo liberase antes de la salida del sol. De todas maneras, el dios no cumplía su promesa.

En Tenochtitlan, capital azteca, era costumbre que un joven apuesto personificara al dios durante un año, después de lo cual se lo sacrificaba con un cuchillo de obsidiana, ofreciéndose su corazón al sol.

Es difícil determinar el papel exacto que Tezcatlipoca desempeñó en el panteón azteca. Había que dirigirse a él como a una deidad omnipotente e invisible y se lo consideraba árbitro de la vida y la muerte. Empero, Ometechtli (señor dual), el creador bisexual, era más importante que Tezcatlipoca.

Véase Fenómenos naturales, pág. 139.



Tezcatlipoca, dios azteca del sol de verano

VÉASE OMETECHTLI



THOR

Thor fue la deidad germánica más importante después de Odín. Dios de las tormentas y de la fertilidad, esgrimía un martillo mágico llamado Mjolnir (el destructor).

Según cierta tradición, Thor era hijo de ODÍN, pero es más probable que adoptara el papel de Donar —antiguo dios del trueno—, al que Odín había eclipsado.

Se consideraba a Thor una deidad generosa, un gigante afable hasta que se lo provocaba, momento en que estallaba en sus tormentosos ataques de ira.

Por lo general, se lo representaba como un hombre pelirrojo, alto, bien formado, musculoso y en la flor de la vida. Su símbolo era el martillo, arma mágica que retornaba a su mano como un bumerang. Cuando el martillo estaba al rojo vivo, el dios se protegía con un guante de hierro. Su fuerza se duplicaba con la ayuda de un cinturón mágico y su carro recorría los cielos tirado por dos machos cabríos, Tanngniortr (mueledientes) y Tanngrisnr (rechinadientes). El ruido tonante del vehículo en parte se debía a la colección de calderos que colgaban de los lados.

Es posible que la personalidad de Thor se vea mejor en una leyenda del *Thrymskirda,* poema que se remonta a alrededor de 900. Cuenta que los gigantes de escarcha ocultaron el martillo de Thor y que Thrym, su monarca, exigió la mano de la diosa Freyja a cambio de su devolución. El dios timador LOKI convenció a Thor de que recobrase el martillo viajando a la tierra de los gigantes disfrazado de Freyja, al tiempo que él mismo se hacía pasar por su criada.

Los dos dioses llegaron a la boda vestidos de mujer. Durante el banquete nupcial Thrym se sorprendió al ver que la «novia» comía un buey entero, ocho salmones y todas las exquisiteces destinadas a las damas, regándolo todo con tres barricas de vino.

El astuto Loki explicó ese apetito diciendo que antes de la boda Freyja había estado demasiado nerviosa para comer o beber. Cuando Thrym sacó el martillo, Thor se lo arrebató y derribó a los gigantes presentes.

Loki también acompañó a Thor en su célebre viaje a Jotunnheim (la tierra de los gigantes). Allí encontraron a Skrymir (vasto), gigante de la escarcha tan inmenso que, sin darse cuenta, los dos dioses durmieron en el pulgar de su guante vacío pensando que era una habitación. Cuando Thor se puso el cinturón mágico e intentó

aplastar el cráneo del gigante dormido con su martillo de trueno, Skrymir despertó pensando que una hoja o una ramita le había hecho cosquillas en la frente.

Más adelante Thor y Loki llegaron a una ciudad cuyas almenas eran tan altas que desaparecieron de la vista. En el interior de la extraña ciudad los dioses perdieron numerosos combates y el propio Thor fue derribado por «una mujer vieja, viejísima». Sólo durante el viaje de regreso el desconcertado par se dio cuenta de que tanto el gigante como la ciudad no eran más que ilusiones, magníficas creaciones mágicas que los asustados gigantes de la escarcha provocaron para despistar a Thor.

Sin embargo, en diversas ocasiones Thor contó con la compañía de gigantes, lo que sugiere que es posible que en algún momento se lo considerara como tal. Una leyenda habla de la excursión de pesca que realizó con el gigante de la escarcha Hymir con la esperanza de coger con el anzuelo a la serpiente marina Jormungandr, vástago colosal de Loki y la giganta Angurbodi. Los serpenteos de Jormungandr provocaban tempestades y, a pesar de que en varias ocasiones Thor intentó liquidarla, no lo consiguió hasta el Ragnarök (el ocaso de los dioses). En esa batalla postrera, Thor se ahogó en medio del veneno que manó de la serpiente agonizante.

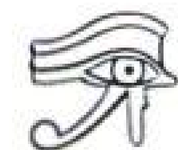
Véase Fenómenos naturales, pág. 139.



Cabeza de Mjolnir, el martillo de Thor

VÉASE ANGURBODI, ASGARD, FREYJA, HYMIR, JORMUNGANDR, RAGNARÖK, SKRYMIR, TANNGNIORTR, THRYM

THOT



En la mitología egipcia, escriba divino que tomaba nota del peso de las almas cuando entraban en los infiernos. También se lo relacionaba con la luna y era venerado como patrón del saber y maestro de los inventos. En ocasiones se lo llama Tehuti.

Dios supremo de Jmunu o Hermópolis —como la llamaron los griegos—, se representaba a Thot con cabeza de ibis o de babuino. Aunque llegó tardíamente a la cosmología de Jmunu, Thot fue incluido en su mito de la creación.

El término «Jmunu» procede de ocho deidades primitivas con cabeza de rana y de serpiente. Se creía que dentro de NUN, las aguas primigenias, nadaban esas ocho deidades que personificaban la infinitud, la oscuridad y todo lo que está oculto. Para explicar cómo acabaron esas deidades en las aguas primigenias, en un momento en que no existía nada más, los egipcios introdujeron a Thot como deidad creadora. Empolló el huevo cósmico y con su palabra dio el ser a las cuatro parejas originales de dioses y diosas.

Casi nunca se representa a Thot en solitario, sino en un grupo fúnebre en las pinturas de las tumbas, como consignador de actos pretéritos, tanto buenos como malos. De lo contrario, aparece durante el juicio a los muertos, leyendo la balanza en la que el corazón del difunto se sopesaba con la pluma de la verdad y apuntando el resultado. En el *Libro de los muertos*, escrito a lo largo de muchos siglos, Thot desempeñó un papel más activo en los procedimientos fúnebres y fue una de las deidades a las que los difuntos solían pedir ayuda para demostrar su inocencia.

Thot fue el sabio abogado que defendió a OSIRIS contra las acusaciones de SET, su hermano y asesino. Como los dioses que juzgaron a Osiris eran siniestros y no estaban dispuestos a ser magnánimos, consideraron necesario complementar la reivindicación de inocencia de Osiris mediante el abundante empleo de la magia. En el *Libro de los muertos* figura un hechizo destinado a garantizar la ayuda de Thot a los difuntos.

Thot siguió siendo un leal defensor de Osiris después de que Set lo matara. Mediante sus hechizos mágicos y un discurso persuasivo, Thot ayudó a ISIS a resucitar a Osiris como señor de los infiernos. También colaboró con la diosa en la protección de su hijo HORUS, al que había concebido mediante medios mágicos con el asesinado Osiris, reviviéndolo lo suficiente como para que la fecundara. En la prolongada disputa entre Set y Horus, en la que el primero intentó usurpar el trono del segundo, Thot intervino y forzó la devolución de la herencia de Horus.

No es sorprendente que Thot alcanzara fama gracias a las artes mágicas ni que sus sacerdotes aseguraran tener acceso a sus obras de magia en la cripta donde el dios las había ocultado. Afirmaban que sus hechizos concedían al practicante el dominio de las fuerzas naturales e incluso de los mismísimos dioses.

Los griegos derivaron de Thot el misterioso Hermes Trismegisto, torpe traducción del título egipcio «Thot el grandioso». Supuestamente, esa oscura figura era autora de obras de astrología, magia y alquimia. Los griegos quedaron tan impresionados por la antigüedad de Egipto que le atribuyeron la invención de la sabiduría antigua.



Thot archiva el destino de los muertos

TIAMAT

Dragona babilónica del caos. Tiamat representaba el océano de aguas saladas, en oposición a las aguas dulces de Apsu, depósito subterráneo de la antigua Mesopotamia.

En la epopeya de la creación *Enuma elis (Cuando en lo alto)* se cuenta cómo era el universo antes de que Tiamat muriera a manos de Marduk y se estableciera un nuevo orden mundial. Al principio sólo la bruma se arremolinaba sobre las aguas mezcladas de Apsu y Tiamat. Entonces de la superficie se elevó la primera pareja, Lahmu y Lahamu, nombres que probablemente significan «légamo». Esta pareja dio a luz a los dioses que, con el tiempo, molestaron a Apsu y a Tiamat con su bullicio. Ea, dios del agua, logró someter a Apsu mediante recursos mágicos, haciéndole caer en un sopor que mantuvo inmóviles las aguas dulces subterráneas, pero carecía de poderes para oponerse a la voluntad de Tiamat.

Presa de la desesperación, la asamblea de los dioses apeló a Marduk, hijo de Ea. Como estaban convencidos de que ningún otro dios podía hacer frente a la dragona, le confirieron la autoridad absoluta de los cielos. Así, este mito es parangonable con el de DEVI, que, bajo la forma de Durga, fue dotada del poder de los restantes dioses para que venciera al demonio Mahisha. Provisto de arco, flechas, maza y una inmensa red, Marduk partió en su carro de tormenta para lidiar con la terrible hueste de monstruos enviada por Tiamat y por Kingu, su segundo esposo. De todas maneras, de poco le sirvió el marido a Tiamat. En cuanto Kingu contempló a Marduk, se le empañaron los ojos de terror y la confusión se apoderó de su corazón.

Tiamat no se alarmó tanto ante el adalid de los dioses y abrió sus fauces para devorarlo. Marduk aprovechó la oportunidad, lanzó una colosal tormenta sobre su boca para que no pudiera cerrarla, disparó una flecha hacia su vientre y resistió. Al final Tiamat pereció y el asesino pudo enfrentarse a los demás adversarios. Aunque intentaron escapar, acabaron atrapados en la red de Marduk, que los desarmó. A continuación Marduk quitó a Kingu las tablillas del destino, regalo que Tiamat le había hecho con ocasión de la boda.

Después de derrotar a sus enemigos y salvar a los dioses, Marduk se propuso crear el universo a partir del cuerpo de Tiamat. Le aplastó el cráneo y desmembró sus extremidades; una parte se convirtió en el cielo y la otra en el lecho de las profundidades. De sus ojos agujereados fluyeron los grandes ríos: el Tigris y el Eufrates. Las serpientes monstruosas del ejército de Tiamat se convirtieron en estatuas que decoraron el templo de Ea.

A la asamblea de los dioses sólo le faltaba decidir el destino de Kingu. Declarado culpable de alentar a Tiamat, Kingu fue muerto y Ea utilizó su sangre para crear a los seres humanos, que a partir de ese momento fueron los esclavos de los dioses. Marduk asignó deberes específicos a dioses y diosas, el primero de los cuales consistió en construir la gran ciudad de Babilonia, que se convirtió en su residencia definitiva.

Se trata de un relato de la creación paradójico en el sentido de que, pese a morir y ser desmembrado, el monstruo del caos sigue siendo el cuerpo del mundo, al tiempo que la sangre de su cónyuge se manifiesta en sus habitantes, la humanidad. La mitología del oeste de Asia está impregnada de dragones malignos semejantes a serpientes, aunque su comportamiento amenazador es, básicamente, una reelaboración del sempiterno conflicto entre Marduk y Tiamat.



Tiamat, la dragona del caos

VÉASE EA, KINGU

TIFON



En la mitología griega, monstruo que desafió a Zeus. Probablemente el mito procede de Asia Menor.

Después de que ZEUS destronara a CRONO, su tiránico padre, y derrotara a los titanes aliados de éste, fue retado por un monstruo de cien cabezas llamado Tifón. Gea (la tierra), madre de Crono, dio a luz a este ser terrible en Asia Menor.

Tifón tenía cola de serpiente y sus cabezas, descritas a veces como cabezas de serpiente, poseían ojos ardientes, lengua oscura y voz atronadora.

En cuanto Tifón salió de la cueva en la que había nacido, Zeus lo atacó con una andanada de rayos. Por muy sorprendente que parezca, Tifón no retrocedió ante el ataque, sino que se apoderó de Zeus y le quitó los tendones de las extremidades, dejando al dios desvalido y tendido en el suelo.

Sólo la astucia de HERMES rescató a Zeus de esa humillante situación. Hermes averiguó dónde estaban ocultos los tendones y los recuperó.

En cuanto recobró los tendones, Zeus retornó al Olimpo y consiguió una nueva provisión de rayos. Con ayuda de estas armas persiguió implacablemente a Tifón de un sitio a otro hasta que se encontraron frente a frente.

Finalmente, Zeus venció a Tifón arrancando un trozo de la península italiana y utilizando ese fragmento —la actual isla de Sicilia— para aplastar al monstruo. En su condición de inmortal, Tifón no podía morir y aún se percibe su aliento feroz escapando por la boca del Etna.

La contienda entre Zeus y Tifón tiene un gran parecido con la de TARU y el dragón marino Illuyankas en la mitología hitita. Después de la batalla, Taru —dios del clima— recuperó el corazón y los ojos mediante la astucia y sólo entonces pudo derrotar al monstruo.

Véase Montañas sagradas, pág. 101, y Serpientes, pág. 117.

VÉASE ETNA, GEA, ILLUYANKAS, OLIMPO, TITANES



TIRAWA

Dios supremo de los pawnee, antiguo grupo indio dominante en Nebraska. Tirawa creó el mundo y puso en su recorrido al sol, la luna y las estrellas. Era una deidad distante, propensa a los arranques de cólera.

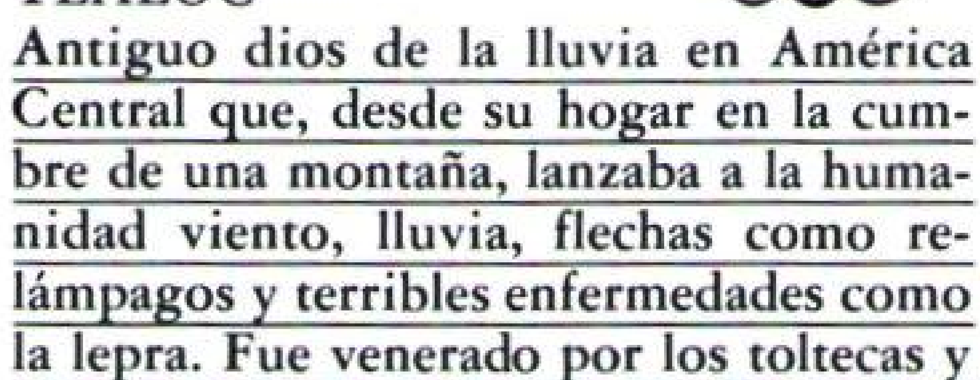
El mito pawnee de la creación cuenta que Tirawa celebró un concilio en el cielo y distribuyó tareas entre todos los dioses presentes. Ordenó al dios del sol que despidiera luz y calor; a la diosa de la luna, que proporcionara sueño y reposo durante la noche, y a las estrellas, que sostuvieran el firmamento. A continuación dio a algunas estrellas el dominio de las nubes, el viento y la lluvia, garantizando así la fertilidad de la tierra.

Del matrimonio entre el sol y la luna nació un niño y del de las estrellas una niña. Tirawa depositó a los primeros seres humanos en la tierra e hizo bajar a los dioses del cielo para que les enseñaran el arte de vivir. El joven aprendió a cazar, a fumar y a hacer la guerra, mientras la joven dominaba los cultivos y el arte de cocinar. Los pawnee están convencidos de que descienden de aquella pareja.

Por motivos desconocidos, Tirawa destruyó su creación con un incendio que ardió sin pausa hasta que el diluvio cubrió la tierra. Los pawnee creen que, después de la catástrofe, sus antepasados salieron de una cueva. Estos supervivientes eran un anciano que llevaba la pipa, el fuego y un tambor, y su esposa, que portaba semillas de maíz y de calabaza. Juntos restablecieron la civilización.

La muerte se introdujo por error. Una de las estrellas menores sintió celos de los favores que Tirawa prodigó a un astro muy brillante, sobre todo del gran papel que le asignó en el proceso de la creación. Al encontrar colgado de un árbol el saco de las tormentas que el dios le había confiado al astro brillante, la estrella celosa dejó escapar su fatídico contenido y envió tormentas letales a la tierra. A partir de entonces fue normal que las cosas vivas murieran.

Véase Muerte, pág. 92, y Creación, pág. 136.



TLALOC

Antiguo dios de la lluvia en América Central que, desde su hogar en la cumbre de una montaña, lanzaba a la humanidad viento, lluvia, flechas como relámpagos y terribles enfermedades como la lepra. Fue venerado por los toltecas y por sus sucesores, los aztecas.

Se representaba a Tlaloc como un negro con dientes semejantes a colmillos, ojeras y, a menudo, con un pergamino asomando de su boca. Las víctimas de sus enfermedades podían entrar en su reino, donde nunca más volvían a experimentar la menor necesidad. Dicho reino se denominaba *Halocan:* el paraíso terrenal.

Chalchiuhtlicue (la dama esmeralda), esposa de Tlaloc, dio a luz una hueste de deidades de la lluvia llamadas *tlalocs*. Se decía que casi en cada colina vivía un *tlaloc* y todos los años se sacrificaban numerosos niños en honor tanto de esos dioses menores como del propio Tlaloc.

En Tenochtitlan, capital-isla de los aztecas, los sacerdotes preparaban las celebraciones de Tlaloc comprando a sus madres niños pequeños para el sacrificio. Si las madres lloraban durante la matanza ritual, los adoradores se regocijaban y afirmaban que sin duda llovería. Lo mismo que en otros ritos aztecas, la carne de las víctimas era comida por los sacerdotes y los nobles, incluido el monarca.

La lluvia de Tlaloc no siempre era benéfica. Mientras que IX CHEL, diosa maya de la lluvia, sólo tenía una jarra, Tlaloc poseía cuatro. Sin embargo, siempre se relacionó a Ix Chel con la muerte y la destrucción: con su jarra solía vaciar su ira sobre la tierra. Por su parte, el agua de la primera jarra de Tlaloc hacía crecer las plantas; la de la segunda provocaba la plaga; la de la tercera producía escarcha, y la de la cuarta, la destrucción absoluta. Chac, dios maya del sol, también se corresponde con Tlaloc.

Véase Fenómenos naturales, pág. 139.

VÉASE CHAC, CHALCHIUHTLICUE

TO-KABINANA

Creador, héroe y amigo melanesio de la humanidad, To-Kabinana fue todo lo contrario de su hermano gemelo To-Karvuvu.

Según los habitantes de la isla de Nueva Bretaña, en el principio existía un gran espíritu sin nombre: simplemente fue el primero en estar. Dicho espíritu inició el proceso de la creación dibujando en el suelo el perfil de dos hombres. Después se rasgó la piel y regó el dibujo con su sangre. A continuación sombreó las figuras con grandes hojas hasta que se elevaron convertidas en To-Kabinana y To-Karvuvu.

De inmediato quedó patente la diferencia de personalidad de los gemelos: mientras To-Kabinana hacía cosas en beneficio del mundo, To-Karvuvu nunca lograba impedir los desastres. Por ejemplo, cierto día To-Kabinana trepó a un cocotero, arrancó dos frutos que no habían terminado de madurar y los arrojó al suelo. Al caer se partieron y emergieron dos bellas mujeres. Cuando To-Karvuvu se enteró, también trepó a un cocotero y arrojó dos frutos verdes. Lamentablemente, cayeron con la punta hacia abajo y las dos mujeres que surgieron tenían la nariz chata y fea.

Otra leyenda recalca aún más el contraste entre los gemelos. To-Kabinana talló un pez en madera y lo arrojó al mar. El nuevo pez se sintió tan agradecido que todos los días llevaba un cardumen a la playa, por lo que a To-Kabinana le bastaba con capturar algunos ejemplares para alimentarse. Impresionado por la buena fortuna de su hermano, To-Karvuvu también talló un pez en madera y lo lanzó en medio de las olas. Sin embargo, su talla correspondía a un tiburón. Como el desagradecido escualo devoraba a los demás peces en lugar de acercarlos a la playa, To-Karvuvu se quejó a su hermano. Desaforado, To-Kabinana gritó: «Eres despreciable. A partir de este momento tus descendientes sufrirán. Tu tiburón devorará peces y hombres.» Es evidente que el hermano necio o tonto de To-Kabinana responde de la existencia del mal en la mitología melanesia.

Véase Creación, pág. 136.

VÉASE TO-KARVUVU

TRIPITAKA



Monje chino que viajó a la India para recoger las escrituras budistas y cuyas legendarias aventuras fascinan desde lejanos tiempos al pueblo chino.

Hiuan-tsang, nombre moderno de Tripitaka, viajó en el siglo VII a la India a fin de conseguir copias fieles de los textos sagrados budistas. La leyenda ha convertido su peregrinación en un ciclo extraordinario de relatos budistas. Publicado en el siglo XVI bajo el título *Memorias acerca de los territorios occidentales,* sigue siendo el libro más leído de la literatura china.

Los principales compañeros de Tripitaka son HANUMAN, el ágil dios-mono, y Chu Bajie, una grotesca deidad semejante a un cerdo que porta un rastrillo como arma.

Durante los catorce años de caminata, Tripitaka y sus acompañantes divinos vencieron a numerosos monstruos y demonios, ya que BUDA había creado ochenta y una ordalías que el monje debía soportar como prueba de su sinceridad. Tripitaka no habría tenido la menor oportunidad de sobrevivir a esos encuentros de no ser por Hanuman y su vara mágica. Este arma increíble, que cumplía los deseos del dios-mono, se estiraba 1.609 kilómetros y, cuando no se la utilizaba, encajaba perfectamente tras la oreja de Hanuman.

Una aventura típica fue la que tuvo lugar en el Manantial Purificador de la Suciedad, durante la cual Tripitaka soportó la triquiñuela que le tendieron las mujeres-demonio vestidas de aldeanas cuando pidió limosna. Simultáneamente, Chu Bajie retozó en una charca con las doncellas antes de acompañarlas a su guarida. En ese momento las mujeres-demonio dieron a conocer su auténtica naturaleza de espíritus-araña y liaron a Chu Bajie en una red mágica que sólo Hanuman podía rasgar.

El momento culminante de la lucha consistió en el intercambio de hechizos. Las mujeres-demonio arrojaron una horda de insectos contra el dios-mono; éste se arrancó un mechón de vello del cuerpo, lo masticó, lo escupió y pronunció un hechizo. Instantáneamente apareció en el cielo una bandada de pájaros que devoraron los insectos. Cuando por fin Tripitaka fue liberado, los peregrinos reanudaron su viaje al oeste.

TUPA



Antiguo dios del trueno de los guaraníes, indios suramericanos que originalmente habitaron las zonas boscosas y de esteros lindantes con los ríos Paraná y Paraguay. Los misioneros destinados en dicha zona utilizaron este nombre para referirse a Cristo, pero su sentido general corresponde a «sagrado».

Se representa a Tupá como un hombre bajo, rechoncho y de pelo rizado. Aunque es el señor del trueno y del relámpago, no provoca la lluvia que, según los habitantes del Chaco, pertenece a la diosa Kasogana.

Las tribus guaraníes afirman que Tupá crea perturbaciones siempre que visita la casa de su madre. Dicen que el trueno sale del asiento hueco de la canoa con la que atraviesa el cielo. Consideran a los dos pájaros que lo acompañan los precursores de las tormentas.

Al parecer, Tupá está tan apartado de los asuntos cotidianos de los guaraníes que no les preocupa, aunque respetan como manifestación de poder las consecuencias de sus movimientos periódicos por los cielos.

Cierta versión del mito guaraní del diluvio habla de la destrucción general provocada por la inundación, de la cual escaparon cuatro hermanos —entre los que figuraba Tupá— trepando a los árboles.

Véase Fenómenos naturales, pág. 139.



Actualmente se relaciona a Tupá con Cristo

VÉASE KASOGANA

UAICA



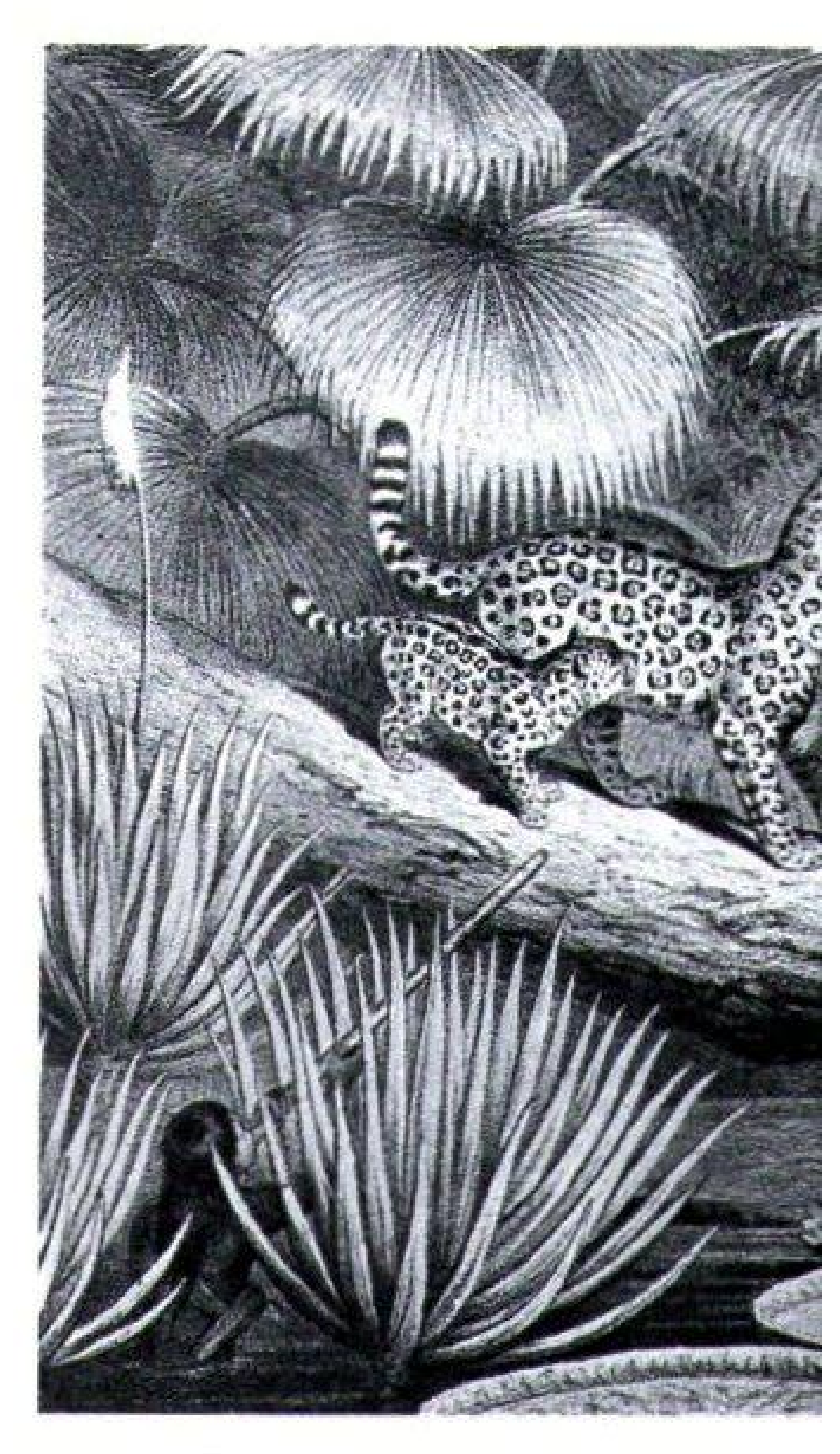
Gran mago y hechicero de los juruna, grupo de indios amazónicos que viven en las orillas del río Xingu, en Brasil.

Según los juruna, originalmente Uaica era cazador. Cierto día, mientras acechaba animales en la selva, vio una pila de animales muertos bajo las ramas de un gran árbol. Al acercarse cayó al suelo abrumado por el vértigo y se quedó dormido. Sinaa, antepasado jaguar de los juruna, lo visitó en sueños y le habló. La escena se repitió varias veces hasta que el dios jaguar aconsejó a Uaica que se apartara del árbol mágico.

Uaica obedeció y como recompensa recibió un trozo de corteza del árbol, que destiló para preparar una poción mágica. La bebió y se convirtió en un gran hechicero. No sólo fue capaz de realizar milagros que beneficiaron a los juruna, sino de apartar, mediante un pase de manos, todo tipo de enfermedades.

Sinaa visitaba regularmente a Uaica en sueños y le aconsejaba el modo de mejorar la suerte de los juruna. Los indios estaban encantados con su hechicero y le instaron a que se casara, convencidos de que su descendencia heredaría sus dotes.

Uaica aceptó en contra de su voluntad y la muchacha con la que contrajo matri-

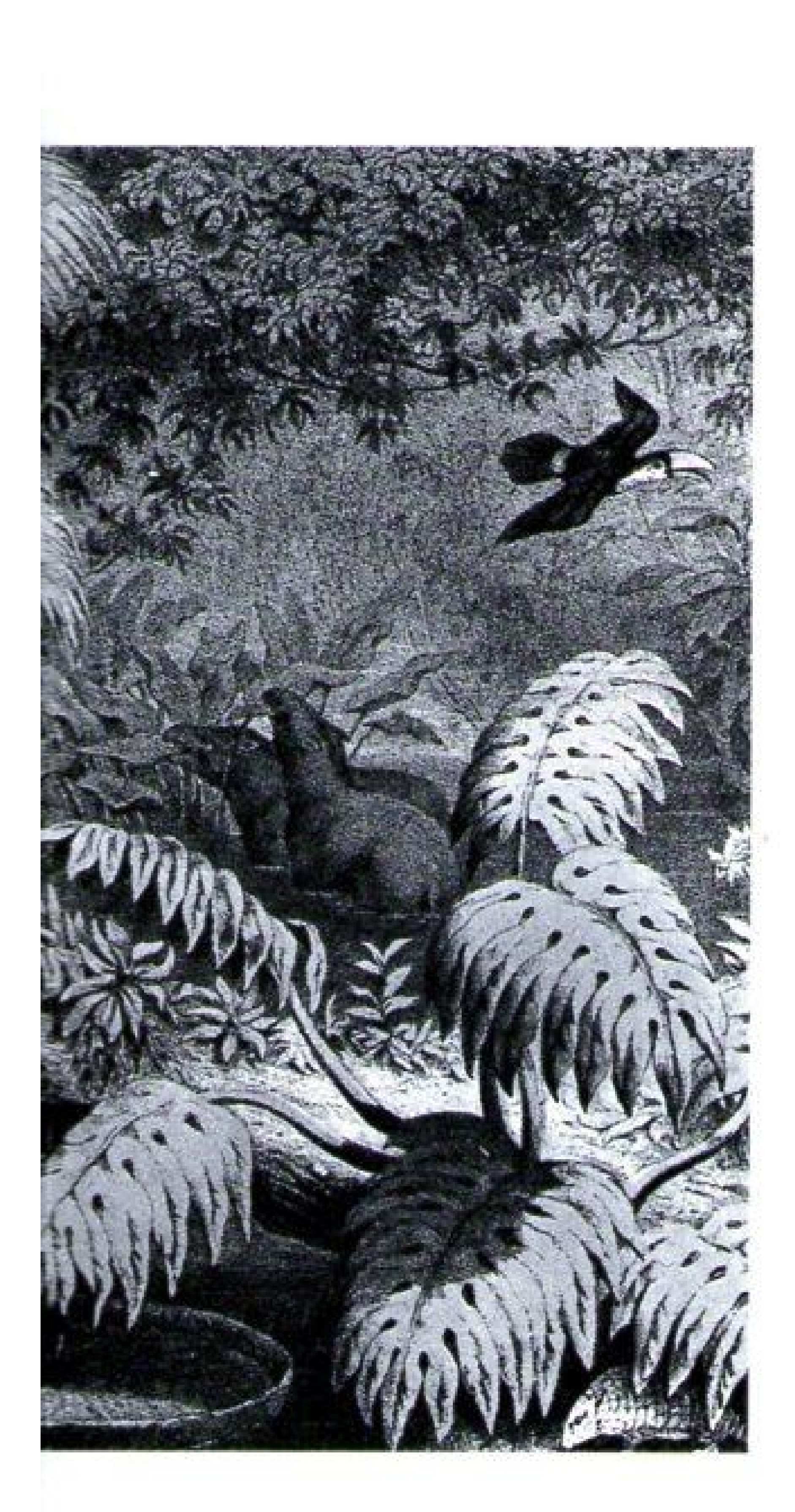


El jaguar encarna a los antepasados de los juruna

monio tomó un amante que intentó matar al hechicero. Como Uaica tenía ojos en la nuca, esquivó la porra del agresor y desapareció por el hueco que produjo el arma al golpear contra el suelo.

Así fue como los juruna perdieron a su mago y guía. Antes de desaparecer definitivamente, Uaica dijo: «No volveré. Las flechas y las porras serán vuestro castigo. He intentado enseñaros lo que Sinaa quería que aprendierais y ahora me voy.» Según se dice, posteriormente Uaica llamó a los juruna para que lo acompañaran bajo tierra, pero nadie se atrevió a seguirlo.

Véase Videntes, págs. 82-83.



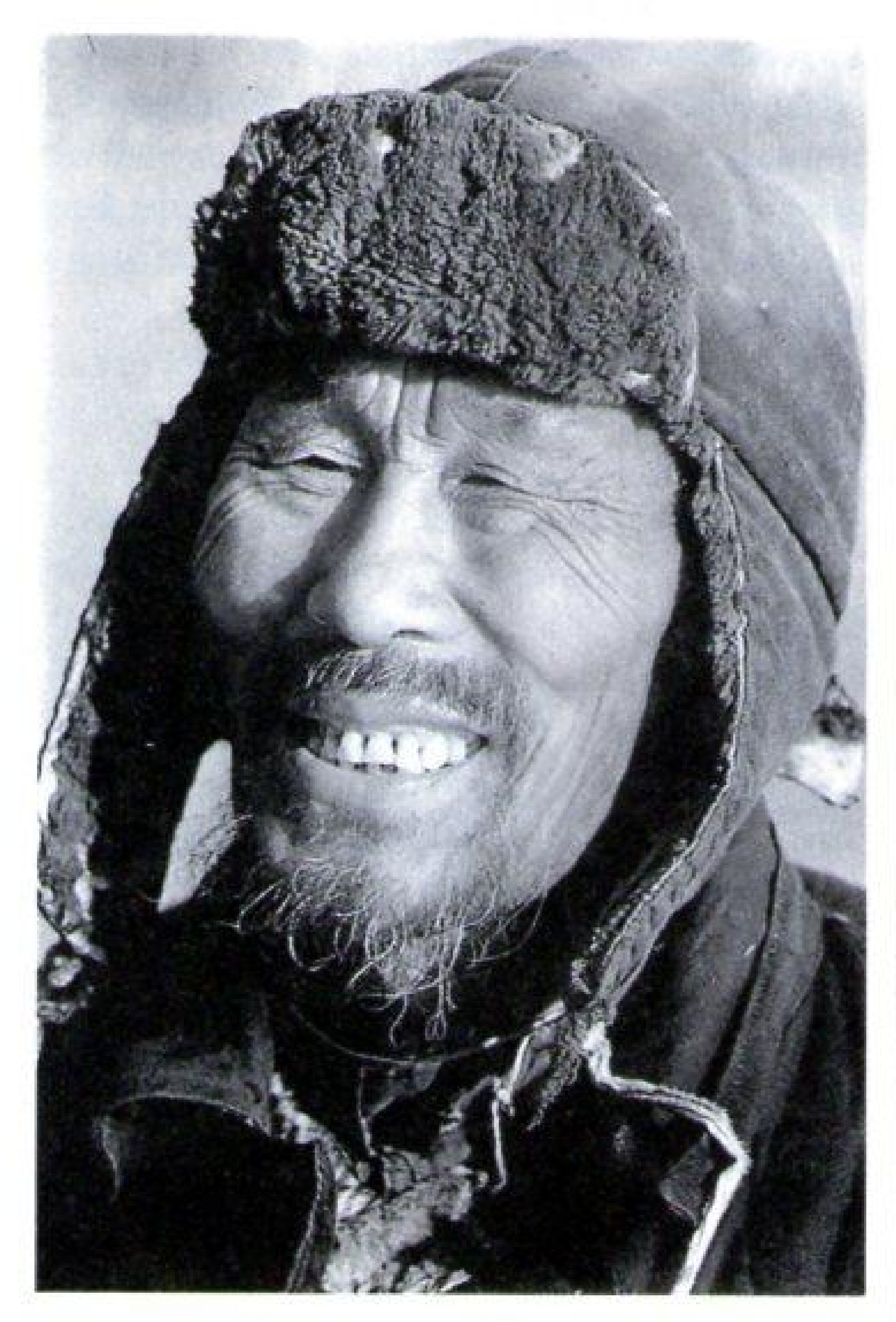
UKULAN-TOJON

Espíritu del agua de los yakutos, pueblo siberiano que vive en las proximidades del lago Baikal. Siempre consideraron que la buena disposición de Ukulan-Tojon es fundamental para su seguridad y salud.

Entre los espíritus, Ukulan-Tojon es un señor porque su autoridad abarca todas las aguas. En el pasado se le ofrendaron sacrificios siempre que el agua estuvo en juego. Ciertamente, los primeros visitantes europeos de Mongolia y Siberia repararon en el respeto que sus habitantes mostraban hacia el agua. En Mongolia se realizaban sacrificios para cruzar los ríos sin riesgos y podemos atribuir el desaliñado aspecto de los invasores de China al tabú de lavarse con aguas correntías.

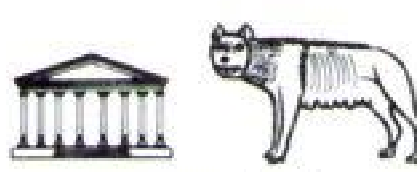
Otrora los pueblos de Siberia y Mongolia creían que el mundo se regía por espíritus. Los árboles, las montañas, los ríos, los lagos y los animales poseían espíritu y se decía que la declinación y muerte de una persona se debía a su falta de espíritu. En el hechicero (chamán) recaía la tarea de mediar en nombre de su tribu con el mundo de los espíritus. Entre los buriatos, vecinos de los yakutos, existe una leyenda según la cual un chamán arrancó las almas de los muertos de los infiernos.

Véase Fenómenos naturales, pág. 139.



Ukulan-Tojon era el espíritu del agua de los yakutos

ULISES



Legendario héroe griego y rey de Itaca, pequeña isla del mar Jónico. En griego, Odysseus.

El mito sugiere que Ulises fue hijo ilegítimo de Sísifo, fundador de la ciudad de Corinto. Sin duda, ello explicaría su agudeza, pues Sísifo era tan inteligente que burló con éxito a Tánato (la muerte) y a HADES, rey de los infiernos.

De hecho, Ulises fue la cabeza pensante que organizó el asedio griego de Troya. Se le ocurrió engañar a los troyanos introduciendo en la ciudad, bajo la guisa de una ofrenda religiosa, un caballo de madera lleno de soldados griegos. La estratagema dio resultado y por fin los griegos pudieron ganar la guerra.

Como Ulises ofendió a POSIDÓN, dios del mar, tardó diez años en regresar a su país. Entre los sitios extraños que visitó figuran el país de los lotófagos; la isla de la maga CIRCE, que intentó convertir en cerdos a su tripulación; el país de los caníbales (lestrigones); las rocas ocupadas por las sirenas de voz dulce y la isla de la ninfa Calipso, de la que sólo él escapó.

Disfrazado de mendigo, finalmente Ulises se presentó en palacio, donde cien pretendientes hacían la corte a Penélope, su fiel esposa. Puesto que después de veinte años podía considerarse viuda, Ulises propuso a Penélope que eligiera un segundo marido. Penélope se comprometió a contraer matrimonio con el pretendiente capaz de tensar el potente arco de Ulises.

Después de vaciar la sala de armas, Ulises y su hijo Telémaco contemplaron los vanos intentos de los pretendientes por tensar el arco. Para sorpresa de todos Ulises, que seguía disfrazado de mendigo, tensó el arco, dio en el blanco y mató a los pretendientes con la única ayuda de dos leales criados y del joven Telémaco.

No están claros los últimos años de la vida de Ulises. Vivió serenamente en Itaca con Penélope o, según cierta leyenda, fue condenado al exilio por la revancha que se tomó.

Véase Héroes, pág. 55.

VÉASE CALIPSO, LOTÓFAGOS, PENÉLOPE, SIRENAS, SÍSIFO, TÁNATO, TELÉMACO

UNKULUNKULU

Deidad suprema y dios del cielo en la religión tradicional de los zulúes del sur de África, se lo consideraba defensor de una gran nación guerrera.

Pese a su ancianidad, los zulúes siempre consideraron a Unkulunkulu una deidad activa. A semejanza de los ejércitos zulúes del pasado, el dios del cielo nunca toleró la menor oposición. Era uGuqubadele (el irresistible), uGobungquongqo (el que derriba reyes) y uMabonga-kutuk-izizwe-zonke (el que ruge tanto que todas las naciones tiemblan de terror). De todas maneras, se tenía al dios por la inteligencia que sustenta el universo y es su espíritu guía.

Según el mito zulú de la creación, Unkulunkulu evolucionó solo en el vacío y, una vez que tuvo ser, creó con hierbas a los primeros hombres. Aunque se sostiene que sus caminos son misteriosos y desconocidos, los zulúes saben a ciencia cierta en qué momentos interviene en la tierra. Por ejemplo, dicen que cuando el rayo alcanza al ganado se debe a que el dios del cielo mata animales para llenar su despensa.

Como suele ocurrir con las creencias africanas tradicionales, los zulúes explican la llegada de la muerte con el mito del mensajero. El relato hace a Unkulunkulu indirectamente responsable de la pérdida de la inmortalidad de los hombres por haberse equivocado al elegir los animales que debían transmitir sus mensajes. Envió un camaleón con el mensaje de la vida eterna y una lagartija con el presagio de la muerte. El camaleón era lento e hizo un alto para comer entre los matorrales, de modo que la lagartija llegó antes. Cuando por fin el camaleón contactó con los primeros humanos, se desalentó al ver que habían dado por válido el mensaje de la lagartija.

La solución que Unkulunkulu dio a ese hecho lamentable consistió en la institución del matrimonio para que los valientes guerreros engendraran hijos. También proporcionó a los seres humanos médicos para el tratamiento de las enfermedades y el fuego para que prepararan los alimentos. La compasión del dios abarcó incluso a los muertos, ya que les proporcionó una morada en el cielo. Los zulúes dicen que las estrellas son los ojos de los muertos que contemplan el mundo. Los bosquimanos sustentan una idea parecida.

Véase Creación, pág. 136, y Fenómenos naturales, pág. 139.

URASHIMA

Héroe de la leyenda japonesa, Urashima fue un joven pescador que se casó con una doncella marina.

De acuerdo con la leyenda japonesa, Urashima abandonó la sociedad humana para convertirse en marido de una bella joven que moraba en un palacio situado bajo las olas. Urashima tuvo una vida maravillosa hasta que un día lo dominó el ansia de ver otra vez a sus padres.

Para asegurar el retorno de Urashima a las profundidades, su esposa le entregó un cofre; mientras lo mantuviera cerrado, el héroe podría regresar. Al llegar a Japón, Urashima se llevó una gran sorpresa al darse cuenta de que habían pasado siglos y, desesperado, olvidó las instrucciones de su esposa y abrió el cofre.

De inmediato salió una bocanada de humo blanco que se deslizó hacia el mar mientras un viento gélido sacudía a Urashima y lo convertía en un hombre inenarrablemente viejo y luego en cadáver. Al igual que el marinero nostálgico que embarcó con el explorador legendario BRAN y se convirtió en polvo al tratar de volver a Irlanda, Urashima descubrió que un mortal no puede habitar mundos distintos sin el concurso de la magia. Otra leyenda sobre un largo viaje es la de Maeldun, que embarcó en pos de los asesinos de su padre. Sin embargo, Maeldun recobraba la juventud al bañarse en un lago natural. Actualmente el santuario de Urashima se alza en la costa de Tango.

Aunque el héroe Rip van Winkle sólo permaneció dormido veinte años, su retorno a la sociedad también fue complicado en virtud de los cambios profundos que se produjeron en su ausencia.

VÉASE MAELDUN, RIP VAN WINKLE

VAHAGN

Dios del sol y deidad nacional de los antiguos armenios, cuyo panteón quedó modificado a raíz de la conquista irania. Podemos decir que Vahagn simboliza la incesante búsqueda de la libertad por parte de los armenios.

Vahagn fue el más perdurable de los dioses de los antiguos armenios. No sólo sobrevivió a la conquista de la patria por Ciro, en el siglo VI a.C., sino que rivalizó con MITHRA en el panteón de los conquistadores. Al igual que Mithra, Vahagn siempre estuvo relacionado con la luz y, sobre todo, con el sol. Al nacer «tenía cabellos de fuego, barba llameante y sus ojos eran soles». También fue el dios de la guerra, al que los soldados pedían fuerzas en el fragor de la batalla.

Durante el período en el que el antiguo territorio de Armenia tuvo problemas con los invasores, Vahagn se convirtió en un héroe nacional, si bien es posible que sus hazañas como matador de dragones estén en deuda con RUSTEM. Este guerrero iranio fue célebre por sus batallas incesantes contra enemigos humanos y demoníacos. Debido a sus aventuras heroicas, los griegos identificaron a Vahagn con HERACLES.

Según la tradición armenia, Vahagn surgió espontáneamente de una planta. Pese a que el dios era feroz y de aspecto belicoso, sus fieles siempre pusieron de relieve su juventud.

Véase Guerra, págs. 96-97.



Pátera de oro con animal místico

VARUNA

Probablemente se trata de la deidad más augusta de la mitología védica, la antigua sabiduría que fundamenta el hinduismo. Varuna encarnaba el cielo.

Relacionado a menudo con SURYA, regente del cielo durante el día, en cierto momento Varuna fue defensor del cielo y de la tierra, deidad suprema a la que se le rendían grandes honores.

Se decía que Varuna poseía el conocimiento infinito. Creó el sol, vació los lechos de los ríos y se ocupó de que el océano nunca estuviera demasiado lleno. A través de sus órdenes la luna mantuvo su curso y las estrellas continuaron en el firmamento. Con poderes ilimitados, Varuna controlaba el destino de la humanidad, sustentaba la vida y protegía del mal.

Se llamaba Pasabhrit (el portador del nudo corredizo) a Varuna por los lazos o nudos con los que atrapaba y castigaba a quienes osaban oponerse a su voluntad. Por otro lado, Varuna era célebre por su delicadeza y por la tendencia a perdonar incluso a los adversarios declarados. También confería la inmortalidad, que guardaba celosamente con ayuda de YAMA, dios de la muerte.

Aunque existe un claro paralelismo con Urano, dios griego del cielo, Varuna no establece una relación especial con la tierra, como hace Urano con Gea.

Varuna cedió sus deberes cósmicos a INDRA y se convirtió en regente de los mares y los ríos. Fue Kesa (señor de las aguas), Variloma (cabellos acuáticos) y Yadhapati (rey de los seres acuáticos). Su culto no ha sobrevivido en India.

VÉASE MITRA

VASISHTHA

Uno de los sabios *(rishis)* hindúes más queridos. Estos hombres de inspiración divina compusieron los antiguos himnos védicos, que mediante un lenguaje simbólico expresan el pensamiento ario.

La leyenda consigna la profunda rivalidad existente entre Vasishtha y Viswamitra, otro *rishi,* que tal vez refleja la lucha precedente por la superioridad entre las castas. Se decía que los cien hijos de Viswamitra murieron quemados por el aliento de Vasishtha, después de lo cual Viswamitra preparó su venganza.

Dio la casualidad de que Saktri, primogénito de Vasishtha, se cruzó por el camino con un gobernante llamado Kalmashapada. El monarca ordenó a Saktri que se apartara y éste respondió amablemente que el derecho de paso le correspondía porque el rey debía dejar pasar al brahmán. Entonces el rey dio un latigazo a Saktri y como respuesta el brahmán lo maldijo por antropófago.

Al observar la escena, Viswamitra conjuró un demonio antropófago que se apoderó de Kalmashapada, que en el acto devoró a Saktri y a sus noventa y nueve hermanos. Vasishtha quedó tan apenado que intentó suicidarse, pero no lo consiguió.

Al comprender por fin que no moriría —hasta los caimanes del río huyeron en cien direcciones cuando se acercó—, Vasishtha regresó a su morada. Allí encontró al rey enloquecido. Vasishtha exorcizó al demonio y liberó a Kalmashapada de la maldición que había soportado durante doce años. Entonces el monarca mostró el respeto debido a los brahmanes.

Otra leyenda cuenta la guerra que se desató por la maravillosa posesión de Vasishtha: Nandini, «la vaca de la abundancia», que poseía la capacidad de concederle cuanto deseaba. Estalló una terrible lucha cuando el ejército de Viswamitra se enfrentó con los guerreros que produjo Nandini para defender a su amo. Totalmente derrotado, Viswamitra dejó a sus cien hijos muertos en el campo de batalla y huyó al Himalaya.

Después de otra disputa, Vasishtha y Viswamitra se reconciliaron a petición de los dioses.

VÉASE VISWAMITRA

VIRACOCHA



Deidad creadora de los incas, Viracocha también era dios del sol y de la tormenta. Fue muy importante en Perú y Bolivia incluso antes del nacimiento del Imperio inca, en 1438.

Se afirma que Viracocha emergió del lago Titicaca y creó el sol, la luna y las estrellas. Su nombre significa, probablemente, «el lago de la creación» y en ocasiones se lo llamó Illa (luz) o Ticci (el principio). Después de ordenar el mundo, Viracocha creó los pueblos andinos dando vida a las estatuas. A semejanza de los AYAR, que fundaron la dinastía inca, esos primeros seres humanos se formaron en cuevas.

Casado con Mamacocha, diosa del viento y de la lluvia, se representaba a Viracocha como un hombre de barba, con el sol a modo de corona, con rayos en las manos y derramando lágrimas de lluvia. Tal vez su tristeza se debiera a la desilusión pues una leyenda cuenta que, descontento con su primera creación, arrasó el mundo con una inundación y mató a los primeros hombres, que probablemente eran gigantes.

Viracocha creó hombres nuevos y mejores, también de piedra. En esta ocasión, para asegurarse de que se desarrollaban correctamente, deambuló entre ellos, les enseñó los rudimentos de la civilización y obró milagros. Su manifestación como mendigo andrajoso e injuriado es realmente singular tratándose de una deidad creadora y todopoderosa.

Lo mismo que Pachacamac (hacedor de la tierra) y Manco Cápac —el primer gobernante inca—, en ocasiones se consideró a Viracocha hijo de INTI, dios del sol. Sin embargo, actualmente se considera que tal vez los primeros comentaristas españoles se equivocaron al describir una multiplicidad de dioses incas y que, de hecho, Viracocha y las demás deidades eran aspectos distintos de Inti, divinidad única. Esta idea se desarrolló a partir del hecho de que Viracocha fue venerado en el principal santuario de Cuzco, Coricancha o templo del sol.

Véase Creación, pág. 136.

VÉASE MANCO CÁPAC, PACHACAMAC

VIRGEN MARIA

En la tradición cristiana, «madre de Dios», a la que se atribuyen numerosos milagros.

En un principio María no fue honrada por encima de los demás santos, pero a partir del siglo IV se produjo un aumento notorio de su culto. En 431 el Concilio de Efeso, reunido en una iglesia que supuestamente guardaba sus restos mortales, la declaró «madre de Dios». A partir de entonces el desarrollo de su mito ha sido constante.

Sin duda se adjudicó la máxima importancia a la virgen María durante la Edad Media. En aquella época María asimiló en su culto muchos atributos de las diosas de la tierra de religiones anteriores y acumuló toda una colección de milagros.

La Virgen siempre consolaba a los fieles que se sumían en la más honda desesperación. En una ocasión un pobre caballero vendió su esposa a SATÁN a cambio de grandes riquezas, pero la desdichada se refugió en una iglesia y se encomendó a María. Como respuesta a su apelación, la Virgen bajó a los infiernos y prohibió al demonio que retuviera a quienes invocaban su nombre. Hizo que el caballero se arrepintiera de su codicia antes de recompensarlo con riquezas.

Satán se molestó tanto con esa interferencia que se quejó al cielo, pero no obtuvo respuesta.



Coronación de la Virgen María

VISHNU

Dios hindú que alcanzó una posición casi suprema. La raíz del nombre, *vish*, significa «impregnar», y se lo considera una presencia que todo lo penetra. Se cree que en este mundo tuvo diez encarnaciones principales bajo diversas formas.

Se suele representar a Vishnú como un joven apuesto, de color azul marino y ataviado como un rey antiguo. En sus cuatro manos sostiene una concha, un disco, una porra y una flor de loto. Su vehículo es el magnífico pájaro sol Garuda, enemigo de las serpientes.

En sus encarnaciones o descendencias *(avatara)*, se manifiesta en forma humana o sobrenatural parte de la esencia divina de Vishnú. Se dice que aparece un avatar siempre que existe la necesidad apremiante de contrarrestar en el mundo una gran influencia maligna. Los principales avatares de Vishnú son Matsya el pez, Kurma la tortuga, Narasimha el hombre-león, Varaha el jabalí, Vamana el enano, Parashurama o «Rama con el hacha», Rama, KRISHNA, BUDA y Kalki o el dios «sentado en un caballo blanco».

En su encarnación bajo la forma de Matsya el pez, Vishnú advirtió a MANU del diluvio, de modo que éste pudo embarcarse con los sabios y «las simientes de todas las cosas existentes» y sobrevivir. Matsya también rescató las sagradas escrituras cuando HAYAGRIVA —el demonio con cabeza de caballo— las robó. Este demonio había aprovechado la confusión creada por el diluvio para robar a BRAHMA los libros sagrados. Matsya mató a Hayagriva y recuperó dichos textos.

La segunda encarnación de Vishnú, Kurma la tortuga, entró en acción cuando INDRA le pidió ayuda a fin de hacer frente a los demonios *(asuras)*. Para someter a los agresores produjeron una bebida mágica llamada AMRITA mezclando el océano con la montaña. Kurma sustentó la montaña en su caparazón mientras dioses y demonios revolvían el contenido.

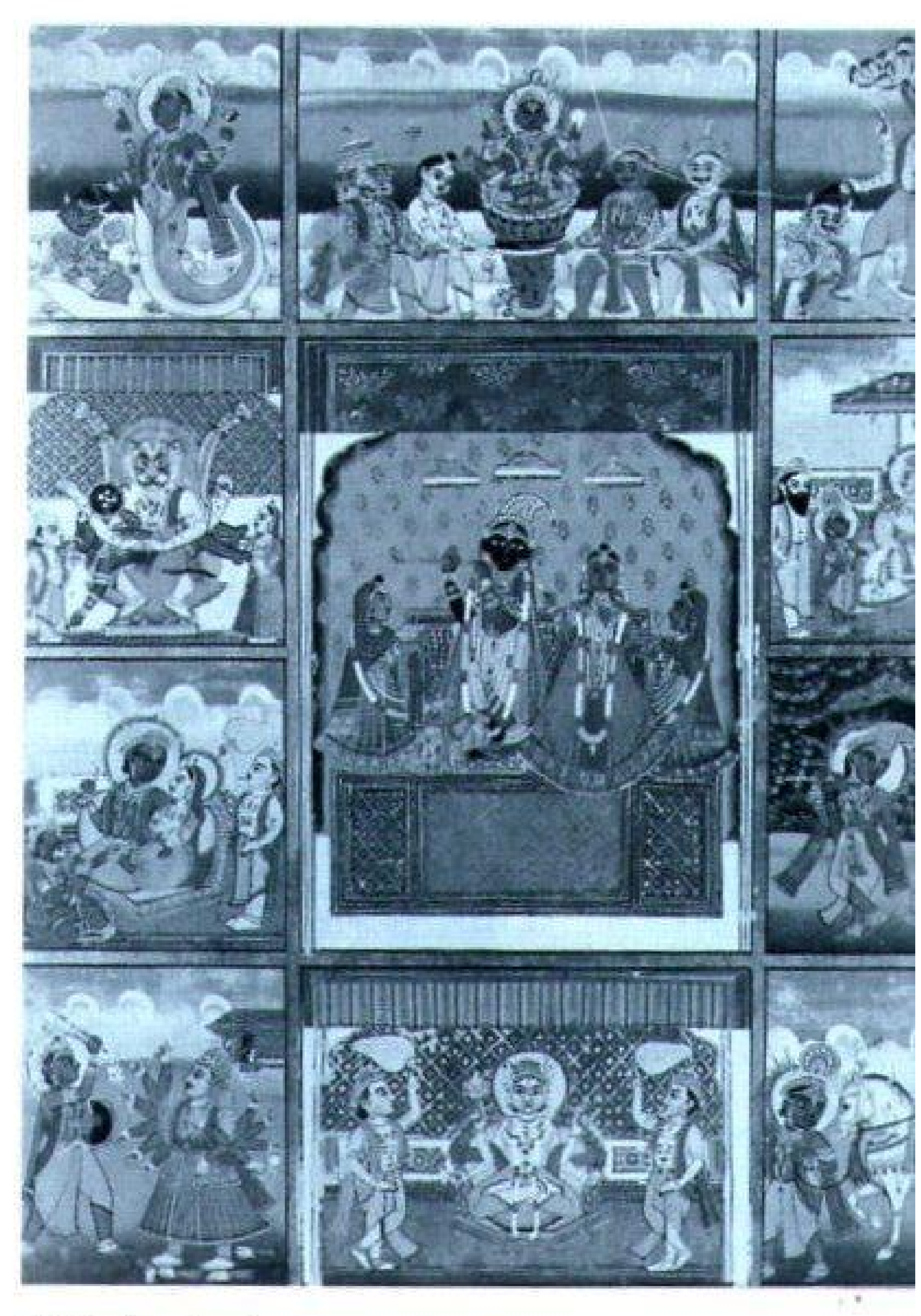
La tercera encarnación, Varaha el jabalí, libró un combate a muerte contra el feroz gigante Hiranyaksha, «ojo dorado». El gigante había arrastrado la tierra hasta el fondo del mar y para recuperarla el jabalí tuvo que combatirlo durante un milenio.

Otra lucha titánica fue librada por Narasimha el hombre-león, la cuarta encarnación de Vishnú, contra el hermano gemelo del gigante, Hiranyakasipu, «vestido dorado». Sometiéndose a grandes privaciones, Hiranyakasipu logró la soberanía del mundo durante un millón de años, período durante el cual oprimió a dioses y a hombres e incluso puso en entredicho la autoridad de Vishnú. Cuando el gigante presuntuoso partió la columna de piedra de un templo y preguntó imperativamente si Vishnú estaba presente, Narasimha se presentó para vengar al dios agraviado. Después de un prolongado duelo descuartizó a Hiranyakasipu.

El quinto avatar de Vishnú es Vamana el enano. Al parecer contrarrestaba el poder de Bali, rey demonio de los gigantes. Gracias a su devoción y su penitencia, Bali derrotó a Indra, humilló a los dioses y amplió su gobierno al cielo, la tierra y las regiones infernales.

Como respuesta a la apelación de los dioses, Vishnú nació bajo la forma de Vamana y, a su debido tiempo, se presentó ante Bali para pedir un favor. Solicitó la propiedad del territorio que pudiera abarcar con tres pasos. El favor le fue concedido. De inmediato el enano pisó el cielo y la tierra con dos pisadas. A continuación, por respeto a la generosidad del rey demonio, se detuvo y le dejó Patala, las regiones infernales y subterráneas.

Bajo la forma de Parashurama, Vishnú empleó el hacha para destruir a Kartarirya, arrogante monarca del Himalaya, el de los mil brazos. Sin embargo, en tanto que Rama, se lo representa como un reticente



Vishnú rodeado por sus avatares

matador de demonios. El *Ramayana* —la epopeya más antigua de la India— relata el desagrado de Rama cuando se trata de combatir a una mujer-demonio. Cuando Ravana —el rey demonio de Sri Lanka— secuestra a su bella esposa Sita, Rama entra en acción. Con el apoyo de una hueste de simios encabezados por el ágil rey mono HANUMAN, Rama invade Sri Lanka, mata a Ravana y libera a Sita.

Aunque los dioses se alegraron por la destrucción de Ravana, Rama desconfió del comportamiento de Sita durante su cautiverio. A fin de demostrar su inocencia, Sita llamó a un testigo público para demostrar que su vida había sido sin mácula. Sita, que significa «surco», fue recibida por la madre tierra, que al abrirse y recibirla confirmó su integridad. Incapaz de soportar la vida sin Sita, el desconsolado Rama la siguió a la eternidad arrojándose al río.

Tiene aún más renombre la octava encarnación de Vishnú: KRISHNA. En la India del presente este avatar se ha hecho tan popular que se lo considera una manifestación directa de Vishnú.

En virtud de la implantación de las enseñanzas budistas en India, los brahmanes prefirieron asimilar como propio a Buda en lugar de tratarlo como a un adversario. Se dice que Vishnú se presentó bajo la forma de Buda para alentar a los hombres perversos y a los demonios a que despreciaran los textos sagrados hindúes, rechazaran las castas, negaran la existencia de los dioses y, de esta forma, provocaran su propia aniquilación.

Kalki es una futura encarnación de Vishnú cuya misión consiste en redimir a la humanidad de los males de la época presente.

VÉASE GARUDA, HIRANYAKASIPU, HIRANYAKSHA, PATALA, RAVANA, SITA

WATI-KUTJARA

Estos dos hombres-lagartija son tema de muchos ciclos legendarios entre los aborígenes del centro de Australia.

Wati-Kutjara (dos hombres) vivió en la tierra durante el lejano período conocido como Alchera (tiempo de los sueños), en el que los espíritus ancestrales despertaron de su sueño subterráneo y vagaron por la superficie de la tierra. A semejanza de otros espíritus de antepasados tribales, a medida que erraban creaban en el paisaje árboles, plantas, animales y objetos sagrados.

Uno de los hombres-lagartija se llamaba Kurukadi por la iguana blanca, y el otro Mumba en honor de la iguana negra.

Su mito principal se relaciona con la salvación de un grupo de mujeres al que perseguía Kulu, el hombre luna. Como Kulu se negó a contraer matrimonio con una de las mujeres y dejar en paz a las demás, los hombres-lagartija lo atacaron y lo hirieron con sus bumerangs mágicos. Kulu murió poco después junto a una charca o a un altozano. Es posible que la palidez de la luna sea consecuencia de este conflicto.

Las mujeres rescatadas por Wati-Kutjara prefirieron abandonar la tierra y convertirse en el grupo de estrellas conocido como Pléyades. Se dice que los hombres-lagartija se convirtieron en la constelación de Géminis, que los antiguos griegos relacionaron con CÁSTOR y Polideuces (que los romanos conocieron con el nombre de Pólux).

Véase Creación, pág. 136, y Fenómenos naturales, pág. 139.



Constelaciones en el firmamento

VÉASE ALCHERA, POLIDEUCES

WAYLAND

Dios herrero de los pobladores anglosajones de Gran Bretaña. En las *Edda* islandesas —libros de mitología que no se remontan a fecha posterior a los inicios del siglo XIII— Wayland recibe el nombre de Volund, hijo de un gigante.

Inicialmente, Wayland aprendió sus habilidades de Mimir, el gigante que protegía el pozo de la sabiduría, oculto debajo de YGGDRASIL, el árbol del mundo. Luego aprendió más cosas de dos enanos. Las espadas que Wayland forjaba tenían propiedades mágicas. Fabricó una para los Aesir, deidades germánicas de ODÍN, y otra para Beowulf, que le sirvió para dar muerte al monstruo Grendel.

En las *Edda* se cuenta que Wayland y sus dos hermanos conocieron a orillas de un lago a tres doncellas cisnes y se quedaron con ellas hasta que, siete años después, escaparon.

Afligidos, los tres hermanos buscaron a sus amadas perdidas y cada uno tomó un camino diferente. Muy pronto Wayland tuvo problemas en la corte de Nidud, que tal vez quiso hacerlo prisionero para aprovechar sus habilidades de herrero. Las relaciones entre el rey y Wayland eran tensas y llegaron a la ruptura definitiva cuando el herrero asesinó a los dos hijos más pequeños de Nidud y convirtió sus cráneos en copas, que tachonó con piedras preciosas y engastó en plata.

Si bien es posible que el herrero matara a los jóvenes por atreverse a contemplar sus tesoros, nada explica la seducción de la hermana de aquéllos, que simplemente le había llevado un anillo para que lo reparase.

Los recuerdos de Wayland perduraron mucho después de que anglos, sajones y jutos se convirtieran al cristianismo. Alfredo el Grande (871-899) señaló con orgullo la muerte de las creencias paganas al declarar: «¿Dónde están ahora los huesos de Wayland y quién lo sabe?»

Empero, Alfredo se apresuró ya que Wayland perduró en la tradición popular prácticamente hasta los tiempos modernos. Por cierto, cuando en 1921 se excavó en el condado de Oxford, Inglaterra, un dolmen neolítico llamado la herrería de Wayland, los lugareños no se sorprendieron al saber que el hallazgo incluía barrotes de hierro.

Véase Dioses artesanos y herreros, pág. 154.

VÉASE AESIR, BEOWULF, GRENDEL, MIMIR, NIDUD

WELE

Deidad suprema y dios del cielo de los abaluhya, grupo bantú del norte de Kenia.

Wele (el elevado) creó primero el cielo y lo sustentó con columnas. Luego hizo dos hermanos, el sol y la luna, que supuestamente lo ayudarían en la creación del resto del universo. Casi en el acto los dos cuerpos luminosos se enzarzaron en una disputa.

En primer lugar, el hermano luna apartó al sol del cielo; a modo de venganza, el sol lanzó al hermano luna a la tierra y lo cubrió de barro para reducir su brillo. Con el propósito de poner fin a la amarga disputa, Wele decidió que los dos hermanos nunca más aparecerían juntos en el cielo. Desde entonces el sol brilla durante el día y la luna por la noche.

Después Wele creó las nubes, el rayo, las estrellas, la lluvia, el arco iris, el granizo y el aire. A continuación creó la tierra así como al primer hombre, llamado Mwambu, y a la primera mujer, Sela. Entonces Wele añadió las plantas y los animales.

Según los abaluhya, el sol muestra un interés directo por su bienestar en virtud de la belleza de una doncella abaluhya. La muchacha se negó tenazmente a contraer matrimonio con cualquiera de los pretendientes prendados de su belleza. Subió con una cuerda hasta el sol, que había ganado su corazón regalándole algunos rayos solares que la muchacha guardó en un pote.

Después de varios años de matrimonio y de que nacieran tres hijos, la esposa pidió permiso al marido para visitar a sus padres. Descendió a la tierra con la cuerda, en compañía de sus tres hijos, y fue calurosamente recibida. Se hicieron grandes celebraciones en las que su padre sacrificó muchas vacas.

Al regresar a la casa del sol, la muchacha abrió el pote de los rayos para que brillaran sobre la tierra. El resultado fue sorprendente: aumentaron los rebaños de los abaluhya y el padre de la muchacha no volvió a pasar estrecheces.

Véase Creación, pág. 136, y Fenómenos naturales, pág. 139.

VÉASE MWAMBU, SELA

XIPE TOTEC

Deidad despellejada de los aztecas, Xipe Totec era dios de la agricultura y de la tortura de la penitencia. Su nombre significa «señor desollado».

Los aztecas, que gobernaron México en los siglos XIV y XV, temían que, en el caso de no contar con una adecuada reserva de sangre, los dioses no pudieran sustentar el orden de la creación. Libraron guerras con el propósito específico de conseguir víctimas para los sacrificios. Una de sus variantes predilectas del sacrificio humano era el despellejamiento. El sacerdote del dios a quien se hacía la ofrenda incluso vestía la piel de la víctima.

Este vínculo del dolor con el poder espiritual explica la razón por la cual los aztecas adoraban a Xipe Totec, el «señor desollado», ejemplo acabado de tortura de la penitencia y símbolo de la abnegación y la liberación espiritual. A modo de imitación de la tortura que se infligía el dios, los aztecas laceraron de buena gana sus cuerpos con espinas de cactus y puntas de cañas afiladas.

Debido tal vez a su indiferencia ante el sufrimiento, se responsabilizaba a Xipe Totec de la ceguera, las enfermedades y la locura y a menudo se lo identificaba con HUITZILOPOCHTLI, dios de la guerra.

Xipe Totec también tenía autoridad sobre el cereal plantado, probablemente porque el maíz pierde la piel cuando asoman los retoños, tal como le ocurría al dios. Esta relación se pone de manifiesto en un himno azteca consagrado al dios: «Es posible que te desdibujes y mueras, tú, joven tallo de maíz. Una joya verde forma tu corazón, pero seguramente verás el oro. Madurarás como un auténtico guerrero nato.»

La relación de Xipe Totec con COATLICUE, diosa azteca de la tierra, encuentra su paralelismo en la de las deidades griegas Triptólemo y DEMÉTER. Aunque subordinado a Deméter, Triptólemo fue el agente activo de la fertilidad. Cabe la posibilidad de que Xipe Totec actuara de manera semejante en nombre de Coatlicue, diosa aterradora y vestida de serpiente. Los aztecas consideraban a Coatlicue violenta dueña del suelo, deidad a la que había que aplacar regularmente mediante sacrificios.

Xipe Totec también se interesó por los infiernos y colaboró con Mictlantecuhtli.

VÉASE MICTLANTECUHTLI, TRIPTÓLEMO

XOCHIQUETZAL

Diosa azteca de las flores y los frutos. En compañía de su hermano Xochipilli, regía la belleza, el amor, la felicidad y la juventud. Su nombre significa «flor de la pluma».

Xochiquetzal y Mixcoatl, dios de la caza, fueron los padres de QUETZALCÓATL, dios pájaro-serpiente. Durante el reinado de Quetzalcóatl, Xochiquetzal prodigó la fertilidad y la belleza en el mundo. Cuando en el siglo X Quetzalcóatl partió al extranjero, la diosa dejó de interesarse por los asuntos humanos.

Al igual que el celta ARTURO, se creía que Quetzalcóatl había partido a una no muerte de la que estaba destinado a retornar un día para reclamar su trono. Probablemente esto explica la relación de Xochiquetzal con los infiernos. Durante las complejas fiestas de los difuntos, los aztecas le ofrecían guirnaldas de caléndulas.

Los aztecas también consideraron a Xochiquetzal diosa de los artesanos y de la luna. Era la compañera del dios solar Tonatiuh en su aspecto juvenil. En tanto que señora de la noche, la diosa de la luna protegía a amantes, juerguistas y rameras. Mientras que los amantes solicitaban la buena voluntad de Xochiquetzal, los que servían a Tlazolteotl —diosa del placer, la embriaguez y la muerte— se lanzaban a una carrera de degradación y destrucción personales.

Se veía a Xochiquetzal como sustentadora de la familia, protectora de los lazos matrimoniales y dadora de hijos. Su acentuada asociación con la fertilidad queda resaltada por el hecho de que, al parecer, su hermano Xochipilli era su amante.

Es probable que Xochipilli estuviese relacionado con las dos deidades del cereal, el dios del maíz Cinteotl y el dios desollado XIPE TOTEC. Ciertamente, Xochipilli-Cinteotl —deidad juvenil conjunta— participaba en los sagrados juegos de balón que festejaban el equinoccio vernal y que eran una faceta popular de muchas celebraciones aztecas de la fertilidad. Durante los partidos, cada vez que un jugador marcaba un tanto los espectadores gritaban: «Es un adúltero con éxito»; probablemente se referían al amor ilícito entre Xochipilli-Cinteotl y Xochiquetzal.

Véase Amor y fertilidad, págs. 108-109.

VÉASE CINTEOTL, MIXCOATL, TLAZOLTEOTL, TONATIUH, XOCHIPILLI

YAMA

Dios hindú de la muerte. Originalmente se lo consideró rey de los espíritus difuntos, pero más tarde se convirtió en el que castigaba las malas acciones. En los antiguos himnos del *Rigveda* se lo menciona como una deidad cruel.

Yama es hijo de SURYA, dios del sol, y de Sanjna (conciencia). Es hermano de MANU, que sobrevivió al diluvio, y de la diosa Yami. En ocasiones se alude a Yama y a Yami como los primeros mortales, la primera pareja humana. También se describe a Yama como «el primer hombre que murió, el primero que partió al otro mundo de los espíritus. Fue él quien encontró el camino, que jamás puede perderse».

El papel de Yama como jefe de los muertos, de amigo más que de enemigo, cambió con el discurrir del tiempo. Se convirtió en el terrible castigador de las malas acciones humanas, de aspecto verde, armado con el lazo y la maza, y sentado a lomos de un búfalo. Dos perros insaciables, de cuatro ojos y anchas narices, protegían su palacio.

Cuando un alma se separa del cuerpo, cruza el río Vaitarani para llegar a la tierra de los muertos y pasa corriendo junto a las bestias guardianas a fin de llegar a la sala de los juicios. Una vez allí, el archivero Chitragupta lee la relación de los actos del alma para que Yama dicte su veredicto. La sentencia despacha el alma a una morada celestial, a uno de los veintiún infiernos o de regreso al mundo de los hombres para su renacimiento.

En el mito hindú, Yama no comparte la autoridad con su hermana Yami ni confía en muchos ayudantes. A menudo los dos sabuesos deambulan por el mundo para recoger las almas de los moribundos. También utiliza el búho y la paloma como mensajeros.

En la mitología china, que recibió a Yama a través del budismo, Yanwang —dios de los muertos— preside diez tribunales y una burocracia equivalente a la imperial. Cada tribunal se especializa en un determinado tipo de delitos. Las torturas reservadas a los ofensores graves reflejan la severidad de los castigos tradicionales: a los blasfemos les cortan la lengua; los funcionarios corruptos son obligados a tragar oro derretido, y los irremediablemente perdidos son echados sobre lechos de hojas afiladas, introducidos en aceite hirviendo, aplastados por pesadas piedras o cortados por la mitad a la altura de la cintura.

En China, el reino de Yama se fusionó con las creencias autóctonas acerca del lugar de la muerte, el Manantial Amarillo *(Huang-kuan)*. Esta temible morada no se diferenciaba mucho de nuestro mundo y los mineros siempre temieron abrirlo por casualidad.

En Japón, Yama rige un reino compuesto con el nombre de Emma-o. Su estado mayor, formado por dieciocho generales y ochenta mil soldados, mantiene una severa disciplina en las ocho regiones de fuego y las ocho regiones de hielo que lo componen. Sin embargo, Emma-o sólo juzga a los hombres y deja en manos de su hermana la tarea de decidir el destino de las mujeres.

Yama se parece a MINOS, juez de los infiernos griegos. Dante sitúa a Minos en el segundo círculo del infierno y lo retrata como crítico horrible y gruñón de los delitos de las almas enviadas a «la morada del dolor». Otros elementos del mito de Yama que recuerdan los infiernos griegos son los famélicos perros guardianes, cuyo complemento griego es Cerbero —el can de tres cabezas—, y el cruce del río, que encuentra su paralelismo en el Estige.



Yama, dios de la muerte

Véase Muerte, pág. 92.

VÉASE CERBERO, ÉSTIGE, SANJNA, YANWANG



YGGDRASIL

Arbol del mundo de los noreuropeos. Fresno gigante, sus ramas llegaban a los nueve mundos de los gigantes, los duendes, la humanidad y los muertos.

Yggdrasil estaba sujeto por tres potentes raíces. La primera llegaba hasta Jotunnheim (la tierra de los gigantes), donde se encontraba el pozo de Mimir. La segunda acababa en Niflheim (la tierra de las brumas), el más bajo de los nueve mundos. En las proximidades de Niflheim estaban el pozo de Hvergelmir (el caldero bullente) y el dragón Nidhoggr (amargura temible), que carcomía la raíz desde abajo. La tercera raíz estaba encajada en Godheim (el cielo), emplazamiento de la ciudad de Asgard y sede de los Aesir, dioses como BALDER, LOKI, THOR y ODÍN.

El pozo sagrado de Urd, sede del juicio de los dioses, se encontraba bajo la tercera raíz. Cada día las tres Nornas —las Parcas germánicas— sacaban agua del pozo, la mezclaban con tierra y cubrían la raíz para evitar que se agrietara o secara.

Las ramas del árbol del mundo llegaban a Muspellheim (la tierra de los gigantes del fuego); a Vannaheim, morada de los Vanir, deidades más antiguas como FREYR, que habían estado activos antes de la llegada de los Aesir; a Svartalfheim (la tierra de los duendes); a Ljosalfaheim (la tierra de los rectos); a Mannheim (la tierra de los hombres) y, finalmente, a Helheim (la tierra de los muertos), regida por Hel. El Valhalla, donde los muertos gloriosamente en combate iban a vivir con Odín, en ocasiones se consideraba un árbol más pequeño que permanecía a la sombra de Yggdrasil.

En Escandinavia, Yggdrasil estuvo siempre relacionado con Odín, que se colgó de sus ramas para descubrir el secreto de la sabiduría rúnica. El papel dual de Yggdrasil en tanto que árbol del conocimiento y como cruz preocupó tanto a los primitivos misioneros cristianos que san Bonifacio (674-754) taló todos los árboles que estaban consagrados a Odín.

VÉASE AESIR, ASGARD, HEL, HELHEIM, JOTUNNHEIM, MANNHEIM, MIMIR, MUSPELLHEIM, NIDHOGGR, NORNAS, SVARTALFHEIM, URD, VANIR

YI

En la mitología china, gran arquero que salvó la tierra abatiendo nueve soles. También se lo conoce como Hou I (príncipe I).

Hace mucho tiempo, durante el reinado del emperador Yao, súbita y simultáneamente aparecieron en el cielo diez soles. En virtud del calor que despidieron el suelo se calcinó, se secaron las plantas y hasta las piedras estuvieron a punto de fundirse. En todas partes los animales salvajes atacaron a los hombres, debilitados por el hambre y la sed.

Los diez soles eran hijos de Di Jun, dios del cielo de levante, y de su esposa Tsi-ho, cuyo hogar se encontraba en la copa de un árbol enorme, a varios miles de metros de altura, que crecía en un valle tórrido situado más allá del océano. Bajo la supervisión de Tsi-ho, cada día uno de sus hijos trazaba su recorrido por el cielo. Al romper el alba, Tsi-ho trasladaba al muchacho de guardia a su sitio de trabajo en su carro de dragones. El muchacho descendía y hacía el resto del viaje a pie.

Al principio los diez hijos se mostraron contentos con la organización de Tsi-ho. Después de un milenio se hartaron de la rutina y decidieron que el día siguiente se presentarían juntos en el cielo, sin preocuparse por la destrucción que causarían en la tierra.

La situación fue tan grave que Yao elevó una plegaria a Di Jun, que intentó disciplinar a sus traviesos hijos. Los muchachos no le hicieron caso. Cuando otros dioses manifestaron su solidaridad con la difícil situación de Yao, Di Jun envió desde los cielos al arquero Yi, provisto de un arco rojo y diez flechas blancas.

En cuanto llegó a la tierra, Yi se dispuso a derribar a los diez soles. Una flecha tras otra dio en el blanco y cada sol estalló en una llamarada de luz antes de caer al suelo convertido en un cuervo de tres patas y con el pecho atravesado por una flecha.

Aunque Yao se alegró de la pericia de Yi con el arco, también pensó que la humanidad necesitaba un sol. El emperador pidió a uno de sus cortesanos que robase una flecha del carcaj del arquero celestial. De esta manera, uno de los hijos de Di Jun continuó sano y salvo en el cielo y la tierra no se hundió en la eterna oscuridad.

Véase Fenómenos naturales, pág. 139.

VÉASE DI JUN, TSI-HO



YU

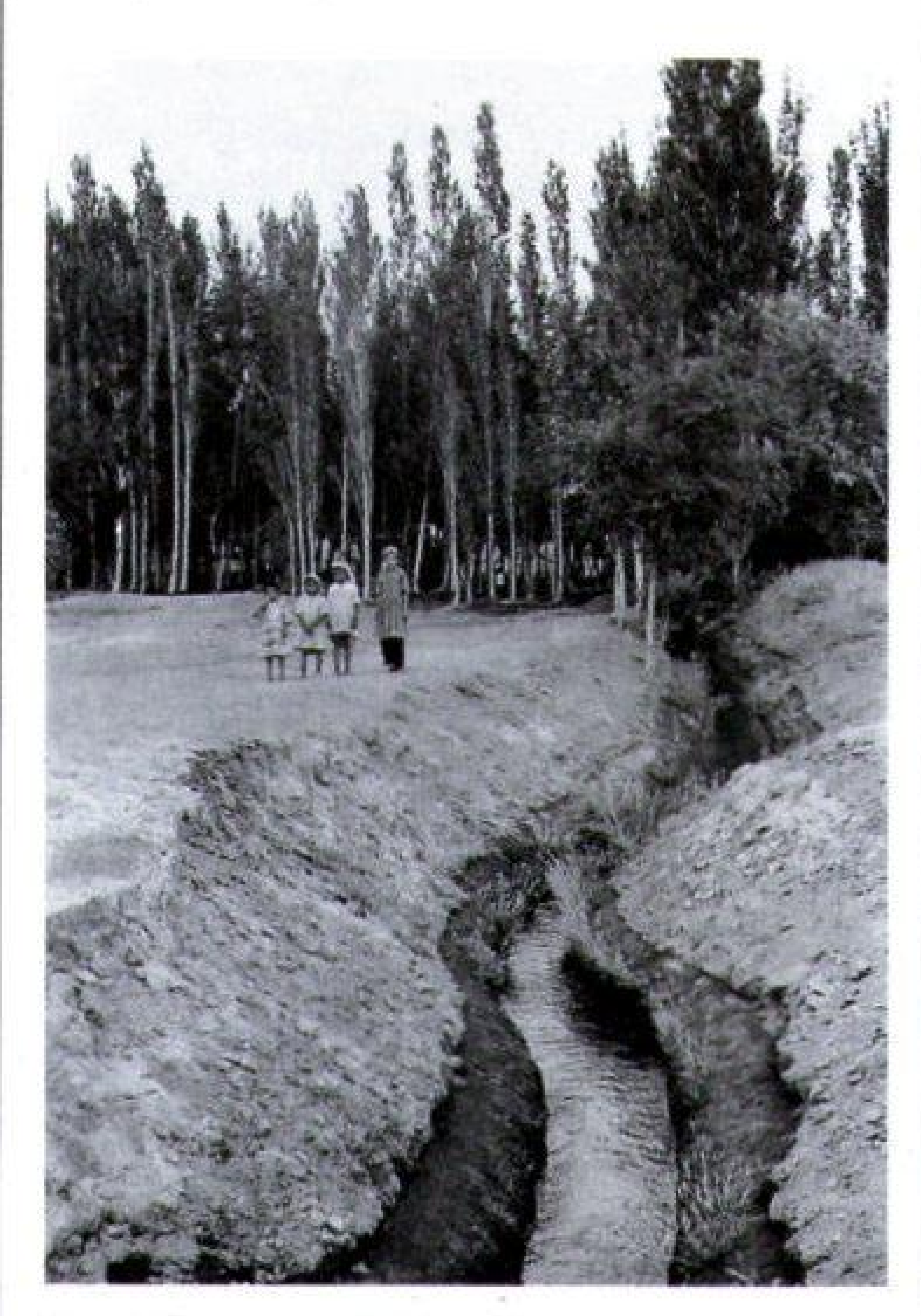
Legendario ingeniero chino que hizo frente al diluvio y fundó la primera dinastía china.

Según el *Libro de la historia (Shu King)*, Yu hizo frente al reto del diluvio que cayó sobre el norte de China durante el reinado del emperador Shuen. Dedicó tres años a contener las aguas sin volver una sola vez a su hogar para ver a su esposa e hijos. Yu comentó: «El diluvio pareció llegar a los cielos, ya que ni una colina ni un montículo sobresalieron del agua. La gente estaba aterrada y vencida. Abrí canales para los torrentes y los ríos de las nueve provincias y los guié hasta el mar.»

Este enfoque pragmático contrasta con los mitos del diluvio que aparecen en otras regiones del mundo. Yu no construyó un arca para sí y consideró que su primer deber consistía en salvar a todo el pueblo chino. Consagró sus excelsas aptitudes de ingeniero a planes de control masivo de las aguas para que cesara la inundación y los campos quedasen correctamente irrigados.

En consecuencia, se consideró que Yu estableció el antiguo patrón del deber público. Según la perspectiva tradicional, el pueblo le permitió fundar la primera dinastía, los Hia, en el siglo XXII a.C.

Véase Diluvio, pág. 112.



Canal de riego en China



YULUNGGUL

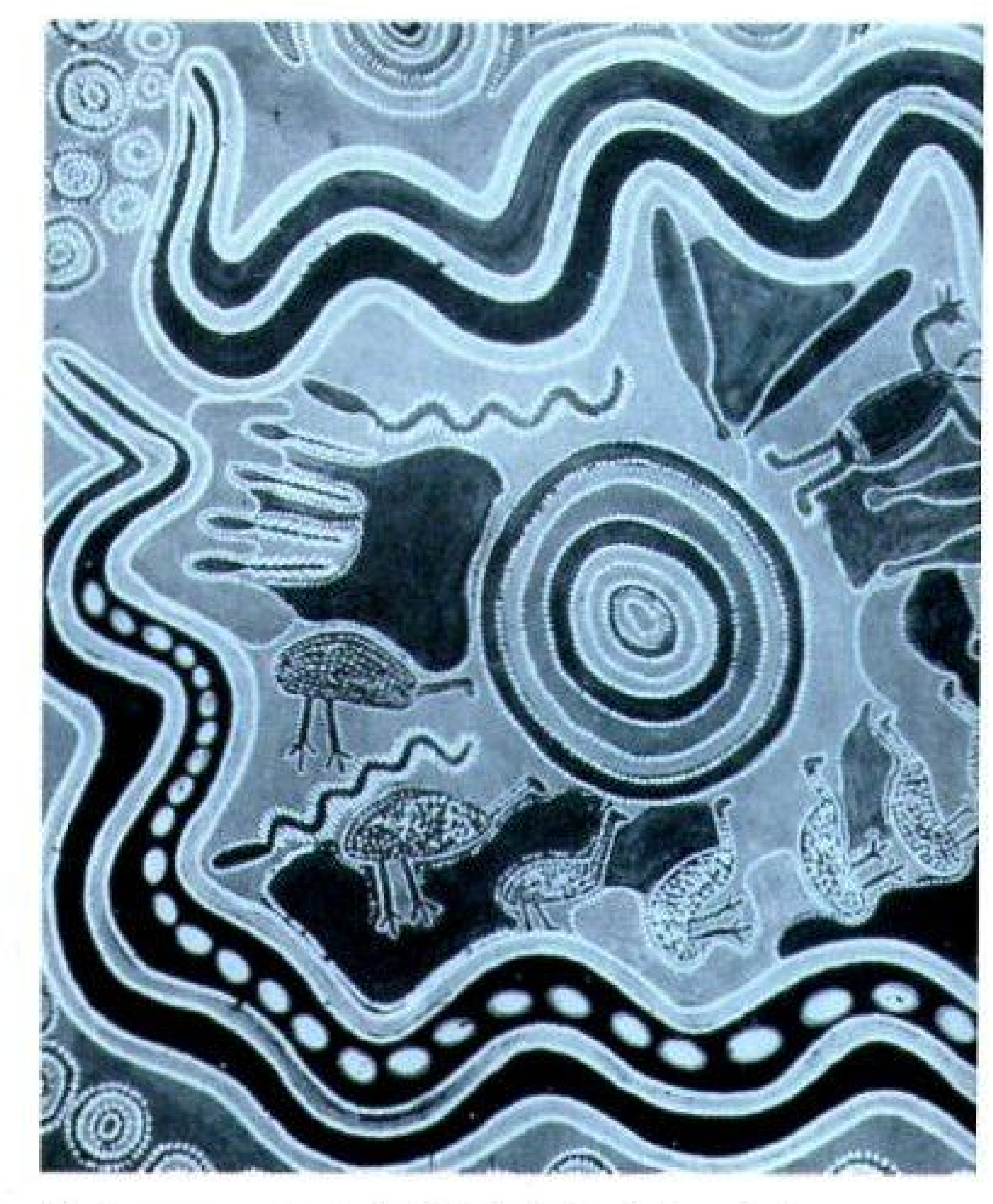
Antepasado legendario de los murngin del norte de Australia. Se conoce a Yulunggul como la gran pitón cobriza o serpiente del arco iris.

Yulunggul mora en una charca llamada Mirrimina (lomo de la pitón rocosa), donde se dice que el agua brilla como el arco iris.

La preocupación de Yulunggul por la supervivencia física de los murngin queda ilustrada por la leyenda de las dos jóvenes que se acostaron con miembros de otra tribu. A pesar de que con sus aventuras amorosas transgredieron el tabú, las mujeres osaron utilizar la charca de Mirrimina cuando acamparon en las cercanías. Aunque Yulunggul reposaba serenamente bajo la tierra, en seguida reparó en la presencia de las transgresoras del tabú, alzó la cabeza y se asomó lentamente a la superficie. Cuando la serpiente se irguió, también se elevó el agua de la charca, que anegó el suelo.

Al ver a las dos mujeres, Yulunggul las devoró, lo mismo que a sus recién nacidos. Más tarde, durante una reunión de serpientes que se irguieron para conferenciar, Yulunggul confesó que había devorado a las mujeres —que eran sus descendientes— porque abusaron del don del parto al tener hijos que no eran murngin. Finalmente accedió a regurgitar a todos.

Véase Serpientes, pág. 117.



Pintura en corteza de árbol de la pitón cobriza

VÉASE MIRRIMINA

ZANAHARY

Deidad suprema del panteón malgache tradicional. Zanahary, dios del cielo, poseía muchos atributos y poderes.

Según uno de los mitos de la creación, Zanahary hizo la tierra y la dejó vacía. Después Ratovoantany (el que se creó a sí mismo) emergió del suelo cual una planta. Cuando el curioso Zanahary bajó del cielo para investigar, vio que Ratovoantany había hecho en arcilla imágenes de seres humanos y de animales, que secaba al sol. Sin embargo, no pudo dotarlas de vida.

Zanahary accedió a dar vida a las figuras con la condición de llevárselas consigo al cielo. Ratovoantany rechazó la propuesta y al final los dioses llegaron a un acuerdo. Zanahary dotó de vida a las figuras e insistió en recuperarlas cuando muriesen; por otro lado, sus cuerpos quedarían siempre en manos de Ratovoantany.

Según otra versión, el Zanahary celestial y el Zanahary terrenal tuvieron un conflicto porque, en los inicios, el primero sólo quiso dar vida a las imágenes femeninas realizadas por el segundo. Aunque al final accedió a animar a todas las figuras, no se quedó contento y recobra esas vidas tan pronto como puede.

Véase Creación, pág. 136.



VÉASE RATOVOANTANY



ZEUS

Rey de los dioses de la mitología griega. Aunque es posible que originalmente su nombre aludiera al brillo del cielo, los griegos lo conocieron como dios del clima.

Zeus arrojaba potentes rayos a cuantos se oponían a su voluntad. Su dominio era la tormenta e incluía el rayo, el trueno, la nieve y el granizo.

Al igual que CRONO, su padre titán, Zeus fue un usurpador. Crono había destronado a su padre Urano (el cielo) y, temeroso de que sus hijos hiciesen lo mismo, los devoraba en cuanto nacían. Pero Rea, esposa de Crono, salvó a Zeus de ese destino ofreciendo a su marido, en lugar del hijo, una piedra envuelta en pañales.

En cuanto Zeus fue lo bastante fuerte, obligó a Crono a vomitar a los hermanos y hermanas devorados. Entonces los hijos derrocaron a Crono y a los titanes, sus parientes gigantes. La lucha duró diez años, durante los cuales Zeus contó con la inapreciable ayuda de los CÍCLOPES, gigantes de un solo ojo que forjaban sus rayos.

Zeus y sus hermanos POSIDÓN y HADES se repartieron el mundo, echando a suertes los tres reinos existentes. Zeus se convirtió en señor del cielo, Posidón del mar y Hades de los infiernos. Consideraron territorio común la tierra y el monte Olimpo, morada de los dioses.

Zeus se casó con HERA, pero tuvo muchas consortes, tanto humanas como divinas. Apareció bajo diversas formas en sus encuentros con mujeres mortales.

Hera odiaba a todos los niños que Zeus engendró en relaciones ilícitas, probablemente porque siempre existió una rivalidad entre su culto y el de ella. Mientras que Hera fue diosa helénica de la tierra, Zeus fue un invasor dios del cielo, trasladado por los inmigrantes griegos.

Al parecer, nunca se consideró a Zeus una deidad creadora. Además, a pesar de que rigió el universo creado, no tuvo poder sobre el destino. Más bien se ocupó de su cumplimiento.

Véase Montañas sagradas, pág. 101; Fenómenos naturales, pág. 139, y Gigantes, pág. 159.

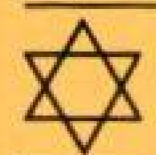
VÉASE OLIMPO, REA, TITANES

MICROENCICLOPEDIA

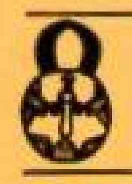
Como referencia accesible de los innumerables mitos y leyendas de todo el mundo y como ampliación y explicación de otros sectores de la enciclopedia, la Microenciclopedia se compone de más de un millar de entradas breves alfabéticamente organizadas. En su mayor parte corresponden a nombres de personajes, aunque también se incluyen algunos lugares sagrados y temas del mito y la leyenda.

El símbolo que precede a cada entrada se relaciona con la cultura a la que pertenece, tal como se presentó en la primera parte de la obra. Los nombres en versalita remiten a los lectores a las entradas principales de la sección anterior. Las referencias cruzadas entre las entradas de la Microenciclopedia se encuentran en el índice.

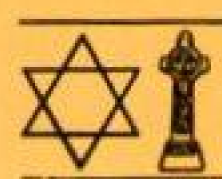
A



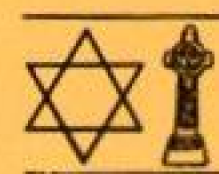
Aarón. Según el Antiguo Testamento, Aarón fue hijo de Abraham y hermano mayor de Moisés. Poseía una vara mágica capaz de hacer milagros, incluida la transformación del camino en una serpiente. Cuando Moisés escaló al monte Sinaí para hablar con Yahveh, Aarón sucumbió al clamor del pueblo e hizo un becerro de oro como objeto de culto. Al bajar de la montaña Moisés descubrió la idolatría de los hebreos, hizo añicos las tablillas de piedra en las que estaban escritos los Diez Mandamientos y quemó el falso ídolo. De todos modos, logró convencer a Yahveh de que perdonase la vida a Aarón y a partir de entonces éste vivió como sacerdote de los hebreos.



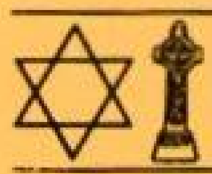
Abassi. Dios del cielo de los efik de Nigeria. Contrajo matrimonio con Atai, que lo convenció de que pusiera en la tierra al primer hombre y a la primera mujer. Como Abassi temía que los primeros seres humanos pusieran en tela de juicio su autoridad, les prohibió trabajar y tener hijos a fin de garantizar su supremacía. La pareja no tardó en ignorar las restricciones divinas. En consecuencia, Atai les envió la muerte y sembró la discordia entre sus hijos. El nombre Abassi significa «dios».



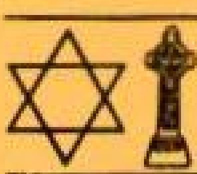
Abed Negó. Figura bíblica. En la mitología hebrea y cristiana, Abed Negó, Sadraj y Mesak eran amigos de DANIEL. Aunque cautivos, los cuatro destacaron en la corte de Nabucodonosor, rey de Babilonia. En su condición de hebreos, se negaron a adorar al «ídolo de oro» del monarca, razón por la cual fueron arrojados a un horno ardiente. Para asombro del soberano, la presencia de un compañero «semejante al Hijo de Dios» impidió que sufrieran el menor daño.



Abel. Pastor que aparece en la Biblia. Fue el segundo hijo de Adán y Eva y hermano pequeño de Caín. Este mató a Abel porque Yahveh prefirió la ofrenda de corderos del hermano pequeño a la ofrenda de «frutos de la tierra» de Caín. Posteriormente JESÚS consideró que Abel fue el primer mártir.



Abraham. Figura bíblica que fundó el pueblo hebreo. Fue el primer patriarca, esposo de Sara y padre de Isaac. Aunque se crió en Ur, ciudad politeísta, Abraham se convirtió en el padre del judaísmo monoteísta después de que Yahveh se le apareciera. Su devoción al único dios de los hebreos quedó expresada, sobre todo, en su disposición a sacrificar a su hijo Isaac. Abraham instituyó la circuncisión entre los hebreos. Además, Yahveh prometió a los hebreos la tierra de Canaán a través de Abraham. Por su parentesco con Ismael, en la tradición islámica es antepasado de los árabes.



Absalón. Según el Antiguo Testamento, tercer hijo del rey David. Conspiró contra su padre y un general le dio muerte cuando sus largos cabellos se enredaron en un árbol. Al saber la noticia el rey David lloró desconsoladamente.



Abuk. La primera mujer según la mitología de los dinka de Sudán. Al principio Abuk y Garang, su esposo, eran minúsculas figuras de arcilla que vivían dentro de un tarro. Cuando abrieron el recipiente, crecieron cada vez más. Los dinka afirman que el gran dios del cielo les permitía disponer de un grano de trigo diario y que la deidad se ofendió cuando Abuk se sirvió más. Abuk es patrona de las mujeres y se la relaciona con las cosechas, los huertos y el agua. Su símbolo es la serpiente.



Acasto. En la mitología griega, rey de Yolco e hijo del argonauta Pelias. Medea convenció a las hijas de Pelias de que asesinaran a su padre y, como venganza, Acasto echó de la tierra a Medea y a JASÓN, su amante. Hipólita, esposa de Acasto, acusó en falso al héroe Peleo de intentar violarla y en el combate que se desencadenó Peleo acabó con la vida de Acasto.



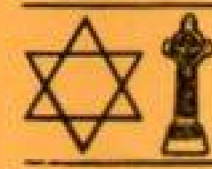
Acteón. En la mitología griega, nieto mortal de Apolo. Acteón tuvo la desgracia de ver desnuda a ÁRTEMIS, diosa virgen de la caza, mientras se bañaba. Como venganza, Artemis convirtió en ciervo a Acteón, que fue perseguido y matado por sus propios perros.



Achyuta. En la mitología hindú, uno de los nombres del dios VISHNÚ. Significa «no caído» y alude a la naturaleza intachable de la deidad cuando desciende a la tierra bajo la forma de avatar.



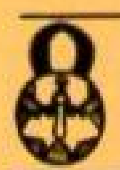
Adad. Dios de la lluvia en la mitología mesopotámica. Cuando ENLIL decidió castigar a la humanidad por el exceso de ruido que producía en las ciudades, dio instrucciones a Adad para que retuviera las lluvias. Al final las plegarias del pueblo resquebrajaron la firmeza de Adad, que liberó una tormenta.



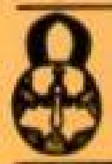
Adán. Según la Biblia, el primer hombre. La mitología hebrea atribuye la caída de SATÁN a los celos que sentía de Adán. De todos modos, la importancia de Adán en la Biblia se relaciona con que desobedeció a Yahveh. Cometió el pecado original cuando probó la fruta prohibida: una manzana del árbol del conocimiento del bien y del mal. En consecuencia, Adán y Eva, su esposa, fueron expulsados del Jardín del Edén.



Aditi. En la mitología hindú, el cielo infinito por contraposición a la tierra finita. El nombre significa «libre» o «sin límites» y es la madre de VISHNÚ.



Adroa. Ambivalente dios creador de los lugbara del Zaire y de Uganda. Posee dos aspectos: en tanto que dios del cielo, Adroa representa la bondad; en tanto que dios de la tierra, Adroa representa la maldad. Aunque generalmente es invisible para los mortales, Adroa puede aparecer ante los moribundos. Sólo tiene medio cuerpo, un solo ojo y un brazo. Su morada habitual es el río.



Adu Oginae. El primer hombre en la mitología de los ashanti de Ghana. Salió de un agujero de la superficie de la tierra encabezando un reducido grupo de hombres y mujeres y fue el único que no se arredró ante las vistas nuevas y extrañas que ofrecía la tierra. Adu Oginae murió dos días después, al caérsele un árbol encima, pero los demás integrantes del grupo sobrevivieron y se convirtieron en los progenitores de la raza humana.



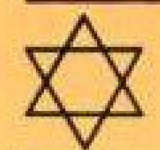
Aegir. En la mitología germánica, primitivo dios del mar que precedió a los dioses Aesir y Vanir. Era hermano de LOKI y tuvo nueve hijas, las doncellas de las olas. Dios cruel, con dedos como garras, Aegir hacía acto de presencia en la superficie del mar y destruía las naves.



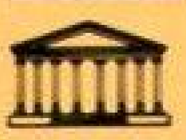
Aesir. Una de las dos razas divinas de la mitología germánica. La otra está compuesta por los Vanir. Los Aesir estaban encabezados por ODÍN y THOR y también incluían al dios timador LOKI. Aunque a menudo estuvieron en guerra entre sí, finalmente los Aesir y los Vanir se reconciliaron e intercambiaron rehenes. Entre éstos figuraba el dios Vanir FREYJ.



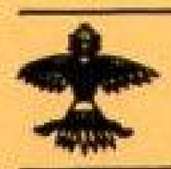
Agamenón. En la mitología griega, rey de Micenas y jefe de la expedición contra Troya, ciudad en la que HELENA estaba secuestrada. Durante la travesía, la flota de Agamenón fue detenida en Aulide por falta de vientos, pero el monarca apaciguó a ÁRTEMIS sacrificando a su hija Ifigenia y de esta forma contó con viento a favor. Después de su regreso triunfal a Grecia, Clitemnestra —a quien se le había tendido una trampa para que enviase a Ifigenia a Aulide— se ocupó de que su amante Egisto acuchillara a Agamenón, su esposo.



Agdistis. Según el mito frigio del dios castrado ATIS, se trata de un monstruo nacido del semen celestial que cayó sobre la tierra. Agdistis se enamoró de Atis e impidió su boda con CIBELES. En consecuencia, el desconsolado Atis se castró bajo un pino. Agdistis sólo se arrepintió cuando se dio cuenta de que su amado agonizaba e imploró a los cielos que salvasen la vida de Atis. De todos modos, no se le concedió plenamente la petición, ya que el alma de Atis murió dejando un cuerpo incorrupto.



Agenor. En la mitología griega, rey de Tiro y padre de EUROPA. Su hijo CADMO fundó la ciudad de Tebas, en Grecia central.



Agloolik. En la mitología esquimal, espíritu que guía a los cazadores hasta sus presas. Vive bajo el hielo. En contraste, véase la siniestra diosa marina SEDNA.



Agunua. En la mitología de los habitantes de las islas Salomón, primitivo dios serpiente, creador del primer hombre, de la primera mujer y de las cosechas. Hizo a la mujer después del hombre para que se ocupara de cocinar. En consonancia con la difundida creencia de Oceanía en la existencia del cielo de los cocoteros, los habitantes de las islas Salomón creen que el primer coco producido por cada árbol es sagrado para Agunua.



Agwe. Dios del mar de las creencias vudúes de Haití. Su símbolo es el velero y su morada un palacio submarino. Se propicia a Agwe mediante generosas ofrendas de alimentos, que se arrojan a las olas.



Ahoeitu. En la mitología polinesia, legendario rey y héroe cultural de Tonga, cuyo nombre significa «el día ha clareado». Hijo mortal del dios del cielo Eitumatupua y de la gusana Ilaheva, trepó a un árbol para ir al encuentro de su padre, que lo recibió entusiasmado. Dominados por los celos, los hermanos celestiales de Ahoeitu lo descuartizaron, lo cocinaron y se lo comieron. Eitumatupua los obligó a vomitar los trozos y recreó a Ahoeitu con la ayuda de hierbas mágicas.



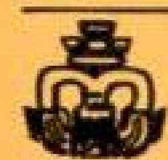
Ahurani. En la mitología persa, diosa del agua que protegía las aguas estancadas y las precipitaciones. También era símbolo divino de la salud y la prosperidad.



Aigamuxa. En la mitología hotentote, temibles monstruos caníbales que aparecen en los desiertos. Como tienen los ojos en los empeines, para enterarse de lo que ocurre tienen que apoyar manos y rodillas en el suelo y levantar un pie. Este punto débil permite eludirlos.



Aine. En la mitología irlandesa, diosa del amor y la fertilidad. Aunque a menudo tuvo amantes mortales, Aine mostraba su crueldad con los hombres que pretendían imponerle sus atenciones. Ailill Olom (oreja desnuda), rey de Munster, perdió la oreja y luego la vida por atreverse a perseguir a la diosa. En ocasiones se identifica a Aine con Morrigan, principal diosa de la guerra.



Aiomum Kondi. Principal morador de las alturas en la mitología de los arawak que viven en Guyana. En dos ocasiones castigó al pueblo que le desobedeció destruyendo la tierra, primero con fuego y luego con agua. Sin embargo, salvó de la destrucción al buen hombre Marerewana y a su familia.



Aiwel. En la mitología de los dinka del Sudán oriental, héroe cultural nacido de la unión entre una mujer y un espíritu del agua. A la muerte de su madre, Aiwel se reunió con su padre en un río, del que retornó convertido en el buey Longar. Cuando el hambre devastó la tierra, guió a los dinka hasta la tierra prometida, que se encontraba en la otra orilla del río, y les dio arpones.



Ajok. Dios supremo de los lotuka de Sudán. Aunque en general era una deidad benévola, su amabilidad dependía de que se le ofrecieran constantemente oraciones y sacrificios. Pese a ser un dios todopoderoso, no se consideraba a Ajok responsable de sembrar la discordia en el mundo. Más bien fue la humanidad la que creó el sufrimiento y la muerte se introdujo en el mundo como consecuencia de una disputa familiar.



Ajysyt. En la mitología de los yakuto, pueblo turco que vive en Siberia, diosa madre. Su nombre significa «dadora del nacimiento». Sale de su morada celestial, visita a todas las madres que la veneran cuando se aproxima la hora del parto y proporciona el alma a cada recién nacido.



Albión. Antiguo nombre de Inglaterra, mencionado por Piteas de Massalia en el siglo IV a.C. Aunque por lo general se considera de origen celta, los romanos supusieron que se trataba de una derivación de *albus* (blanco), en alusión a los blancos acantilados de Dover.



Alcestis. En la mitología griega, hija de Pelias, rey de Yolco. Admeto la ganó en matrimonio, pues satisfizo la exigencia del padre, según la cual el pretendiente debía presentarse en un carro tirado por un león y un jabalí. Cuando los dioses prometieron la inmortalidad a Admeto si otra persona moría en su lugar, Alcestis se inmoló. Existen dos mitos sobre su evasión de la muerte. HERACLES derrotó a Tánato (la muerte) en un combate de lucha, o PERSÉFONE, reina de los infiernos, quedó tan conmovida por la devoción a su marido que la liberó e hizo que se reencontrase con Admeto.



Alcina. Según las leyendas del emperador franco Carlomagno, ninfa marina sexualmente atractiva, parecida a la maga griega CIRCE. Los amantes que caían bajo el influjo de Alcina se convertían en objetos naturales como árboles o cataratas cuando la ninfa se hartaba de ellos. El principal amante de Alcina, el héroe Astolfo, demudó en mirto, pero fue rescatado por Melisenda, que le entregó su anillo mágico para romper el hechizo. Entonces Astolfo vio a Alcina en toda su decrepitud y fealdad.



Alcmena. En la mitología griega, esposa de Anfitrión, rey de Tirinto. La misma noche concibió a Ificles con Anfitrión y a HERACLES con ZEUS, que se coló en su cama bajo la forma de Anfitrión. A la muerte de Alcmena, Zeus pidió a HERMES que rescatara el cadáver del féretro y lo llevase a los Campos Elíseos. La piedra que Hermes dejó en lugar del cuerpo fue venerada cerca de Tebas.



Alchera. En la mitología de los aranda de Australia central, Alchera es «el tiempo de los sueños», el período primigenio en que los antepasados cantaron para dar existencia al mundo y en que con arcilla crearon miles de seres humanos, uno por cada una de las especies totémicas. A medida que cada antepasado recorría la tierra, a su paso dejaba un reguero de palabras y de notas musicales. Estas «líneas soñadoras» o «líneas de

canto» se convirtieron en líneas de comunicación entre personas unidas por un antiguo parentesco y aún lo son. Los aranda creen que las deidades creadoras regresaron hace mucho tiempo a sus moradas subterráneas. Como la tierra no fue tocada durante el tiempo de los sueños, debe seguir como está; herirla equivale a herir a los seres humanos.



Ale. En la mitología de los ibo de Nigeria, diosa madre suprema, hija del gran dios CHUKU. Es regente de los infiernos, protectora de las cosechas y diosa de la fertilidad, tanto de los seres humanos como de los animales.



Alfar. En la mitología germánica, duendes (grupo en el que en ocasiones se incluye a los enanos) salidos de la carne del gigante Ymir. Los Lios Alfar, o duendes blancos, vivían en Alfhelm bajo la égida de Freyja; los Svart Alfar, o duendes oscuros, vivían bajo la égida del dios herrero WAYLAND. Mientras que los primeros son benignos y llevan a cabo tareas domésticas como cocer el pan y destilar cerveza, los segundos son básicamente malévolos y a veces ni siquiera se muestran a la luz del día.



Alfodr. Uno de los títulos de ODÍN, principal dios germánico. Significa «padre de los dioses». Sus otros títulos incluyen Fjolsvidr (grande en sabiduría) y Oski (dador de deseos).



Alklha. En la mitología siberiana, monstruo que devora al sol y la luna y los eclipsa. Las manchas lunares son las cicatrices de las heridas que le ha infligido. Los chinos tienen una leyenda semejante.



Altjira. Deidad creadora preexistente de los aranda de Australia central. Aunque los aranda prácticamente han olvidado a Altjira, lo mismo que otros pueblos aborígenes con mitos afines, rememoran con profunda nostalgia el período posterior del Alchera (tiempo de los sueños). Por aquel entonces los espíritus ancestrales abandonaron su profundo sueño subterráneo y erraron por la tierra, enseñando a los primeros hombres las artes de la supervivencia.



Aluluei. Dios de la navegación en la mitología micronesia. Aunque sus hermanos lo mataron, su padre le devolvió la vida y le dio miles de ojos con los que protegerse. Sus ojos son las estrellas que guían a los navegantes.



Amaushumgalanna. Uno de los nombres de Dumuzi, marido que muere y renace de INANNA, diosa sumeria de la fertilidad. El nombre Amaushumgalanna se refiere a los dátiles guardados en un depósito, mientras que el de Dumuzi está relacionado con la cría de ganado. En tanto que Dumuzi-Amaushumgalanna personificaron la riqueza agrícola en que se basaron las antiguas ciudades de Mesopotamia.



Amazonas. En la mitología griega, nación de guerreras de Asia Menor. Se cortaban un pecho para facilitar el lanzamiento de lanzas y flechas y entraban en batalla montadas a caballo. Las amazonas sólo podían copular después de matar a un hombre y, puesto que la nación excluía a habitantes de sexo masculino, sólo lo hacían con miembros de otra tribu o raza. Mataban, mutilaban o entregaban a los padres a los hijos de sexo masculino. La reina amazona más destacada fue Hipólita, a la que HERACLES dio muerte durante el noveno trabajo.



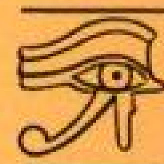
Amfortas. En la leyenda celta y cristiana, rey pescador herido que buscaba el Santo Grial. Incapaz de montar a caballo a causa de la herida, tuvo que darse por satisfecho con pescar. Sólo se curaría por intermedio de la ayuda de un caballero que buscase el Grial.



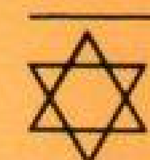
Amida-nyorai. «Buda de la Luz Infinita» del budismo japonés. Es equivalente al bodhisattva indio Amitabha. El reino de Amida-nyoray, un bosquecillo ambrosíaco con un estanque con flores de loto, campanas angelicales y el canto eterno de las aves, es el paraíso de la «Tierra Pura», la más alta morada celestial que en su errar perpetuo puede visitar el alma transitoria de un budista. Todo el que cree sinceramente en el nombre de Amida-nyorai tiene acceso a ese paraíso que, a pesar de las creencias budistas convencionales, guarda cierto parecido con una morada definitiva.



Amitabha. En la mitología budista, uno de los cinco bodhisattvas que emanaron de Adi-Buda, el BUDA original. Amitabha es el ser supremo de la más alta morada celestial, la «Tierra Pura».



Ammut. «Devorador de los muertos» en el antiguo Egipto. Parcialmente cocodrilo, león e hipopótamo, Ammut se comía las almas de los que no eran dignos de alcanzar la inmortalidad en el reino de OSIRIS.



Anat. En la mitología cananea, uno de los nombres de ASTARTÉ, la diosa madre. Anat (dama de la montaña) era la esposa de BAAL, el más activo de los dioses cananeos. Descendió valientemente a los infiernos para rescatar a su marido de la muerte.



Andriambahomanana. Primer hombre en la mitología de Madagascar. El dios supremo aguardó a que Andriambahomanana y Andriamahilala, su esposa, garantizaran el futuro de la humanidad engendrando numerosos hijos y nietos para preguntarles qué forma de muerte preferían. Andriambahomanana eligió convertirse en plátano, que produce deprisa nuevos vástagos, mientras que Andriamahilala prefirió que le enviasen a la luna. Así, la mujer muere cada mes, pero renace al siguiente.



Androcles. Héroe legendario de la Europa medieval. Fue un esclavo fugitivo que se ocultó en una cueva para escapar de su amo y, una vez allí, quitó una espina de la zarpa de un león. Lo capturaron y lo arrojaron al circo, con los leones, pero la fiera a la que había curado lo reconoció y lo protegió. Encantados ante tal muestra de gratitud, los espectadores lograron que Androcles fuera liberado y obtuviese la libertad. El relato es la popular versión de la historia de un mártir cristiano.



Andrómaca. En la mitología griega, esposa de Héctor. La pena que manifestó a la muerte de su marido es conmovedora. Después del asesinato de Héctor en el asedio de Troya, Neoptólemo —hijo del héroe AQUILES— se llevó a Andrómaca como esclava.



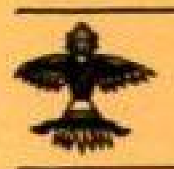
Andvari. En la mitología germánica, enano que vivía en una cascada. Bajo la forma de salmón, fue capturado en sus aguas por el dios timador LOKI, que había adoptado la apariencia de mortal. Loki liberó a Andvari a cambio del oro que tenía y luego le robó el anillo. Andvari arrojó una maldición sobre el anillo para que cualquiera que lo poseyese fuera destruido. En las óperas de Wagner que forman la tetralogía, Andvari se llama Alberico.



Anfitrión. En la mitología griega, rey de Tirinto y nieto de PERSEO. Mató sin querer a su suegro Electrión y, alarmado, huyó con su esposa Alcmena a Tebas. A petición de ésta entró en batalla para derrotar a Pterelao, enemigo de Electrión. La noche de su triunfal regreso Alcmena concibió a Ificles con él y a HERACLES con ZEUS, que se le presentó bajo la forma de Anfitrión.



Anfitrite. Diosa del mar de la mitología griega. A regañadientes se convirtió en la esposa de POSIDÓN, dios del mar, que la había visto bailar en la isla de Naxos. Los seguidores de Posidón —los seres marinos—abogaron por él y finalmente Anfitrite accedió a contraer matrimonio. Es la madre del dios marino Tritón.



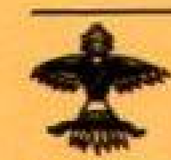
Angakoq. Uno de los nombres del chamán o hechicero esquimal portador de la tradición y la sabiduría populares y mediador con el mundo de los espíritus. Los *angakoq* eran casi siempre, aunque no exclusivamente, masculinos. El chamán cura a los enfermos, domina la climatología y ofrece buena caza. Para ser chamán, una persona ha de obtener la protección de un espíritu guardián *(tornaq)* capaz de adoptar la forma de ser humano, oso o piedra. El *tornaq* más potente es el oso.



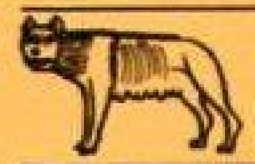
Angurbodi. Segunda esposa de LOKI en la mitología germánica. Era una gigante de fealdad incomparable y madre de la diosa de los infiernos Hel, del lobo Fenrir y de la serpiente marina Jormungandr.



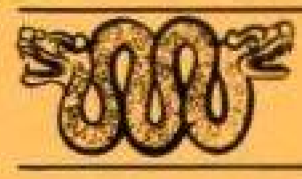
Angus. Dios irlandés del amor. Era hijo de DAGDA, rey de los dioses, y de Boann, diosa del agua. Dagda convirtió a Boann en su amante mientras su marido, Elcmar, emprendía un largo viaje. El sortilegio que cayó sobre Elcmar hizo que los nueve meses que pasó lejos de casa le pareciesen un día. Angus recibía el nombre de Mac Og (hijo joven) porque, en palabras de Boann: «Joven es el hijo que fue procreado y parido el mismo día.» El dios del amor era apuesto y siempre estaba acompañado de cuatro pájaros.



Anguta. En la mitología de muchos pueblos esquimales de América del Norte, padre tuerto de SEDNA, deforme diosa de los infiernos, el mar y los animales marinos. Aunque al principio fue una deidad creadora, actualmente Anguta gobierna *adlivum*, la tierra de los muertos desdichados, con Sedna. Una vez allí, cada alma difunta ha de dormir un año al lado de Anguta y dejarse pellizcar por él.



Anna Perenna. Diosa romana cuya celebración, a comienzos de marzo, permitía que el pueblo se divirtiera en los campos que bordeaban el Tíber. Aunque parece que Anna Perenna fue la deidad del año, algunos autores romanos la identificaron con Anna, hermana de la reina cartaginesa Dido. La princesa convenció a Dido de que se entregara a su pasión por el refugiado troyano ENEAS.



Annency. Araña y héroe timador de varias mitologías antillanas. Procede de ANANSI, del oeste de Africa, y en algunas zonas conserva este nombre. Célebre por la astucia con que engaña a otros animales y a los seres humanos, aparece bajo la forma de araña o la humana. El caudal de relatos sobre sus actos se menciona en los velatorios, sobre todo en Trinidad y en Jamaica. En Haití se lo llama 'Ti Malice.



Annwn. En la leyenda galesa, los infiernos regidos por Arawn. Los hombres de ARTURO robaron de Annwn un caldero mágico dotado del poder de devolver la vida. Es probable que el mito cristiano del Grial derivara de las capacidades de este extraordinario recipiente.



Anquises. En la mitología griega y romana, amante mortal de AFRODITA, o Venus, con quien tuvo a ENEAS. ZEUS castigó al troyano Anquises con un rayo que lo dejó cojo por alardear de la admiración que Afrodita sentía por él a causa de su belleza. A la caída de Troya en manos griegas, Eneas acarreó a su padre Anquises a la espalda y lo trasladó a un lugar protegido.



Anshar. En la epopeya babilónica *Enuma elis (Cuando en lo alto)*, dios del horizonte. Anshar y Kishar son la segunda pareja de deidades, las que salieron de las aguas originales después de Lahmu y Lahamu. La epopeya presenta los inicios del mundo como un caos acuoso en el que el agua dulce y subterránea de Apsu se mezcla creativamente con las aguas saladas de TIAMAT. Los nombres Lahmu y Lahamu aluden al légamo, mientras que Anshar y Kishar se refieren al horizonte. De la unión entre Anshar y Kishar surgió el dios de los cielos, al que se conoció como Anu (babilónico) y como AN (sumerio).



Antar. En la leyenda árabe, gran guerrero y poeta. Antar disponía de una piel de elefante que lo protegió en sus frecuentes batallas en nombre de las mujeres afligidas. También poseía un caballo prodigioso, Abjer, y una espada maravillosa, Djamy.



Antígona. En la mitología griega, hija de EDIPO con su propia madre, Yocasta. Después de que Edipo se cegara por haber cometido incesto, Antígona lo acompañó durante su exilio en Atica. A la muerte de su padre, Antígona regresó a Tebas; su tío Creonte la hizo enterrar viva por haber rociado con tierra el cadáver insepulto de su rebelde hermano Polinices. Creonte hizo todo lo posible por no cargar con la responsabilidad personal de la muerte de Antígona. Según otras versiones, Antígona fue rescatada por el hijo de Creonte, que se ocupó de que fuera a vivir entre los pastores.



Antíope. Según los helenos, bella hija del noble tebano Nicteo. ZEUS se unió a ella bajo la forma de sátiro y de esa relación nacieron dos hijos: Anfión y Zeto. Nicteo ordenó que los niños fueran abandonados en el monte para que murieran, pero un pastor los salvó. Antíope fue regalada como esclava a Dirce y mantuvo esa humilde posición hasta que Anfión y Zeto crecieron y averiguaron su verdadera identidad. Liberaron a su madre y dieron muerte a su cruel amo.
DIONISO se ofendió por ese acto a causa de la devoción de Dirce a su culto. En consecuencia, volvió loca a Antíope y la arrastró a una vida errante por toda Grecia. Sin embargo, un tal Foco la curó y la convirtió en su esposa. Al parecer existía alguna relación entre Antíope y la fertilidad de la tierra, pues los helenos estaban convencidos de que conseguirían una buena cosecha rociando con tierra su tumba.



Anu. En la mitología mesopotámica, nombre empleado por los babilonios para referirse a AN, dios sumerio del cielo.



Anunnaki. Jueces de los infiernos mesopotámicos. Se imaginaba el palacio de los muertos como una ciudad firmemente protegida por siete murallas, cada una de las cuales tenía una puerta. Estaba regido por Nergal y Ereshkigal. Cuando INANNA —diosa sumeria de la fertilidad— e ISHTAR —su complemento babilónico— descendieron a los infiernos para resucitar a sus maridos, tuvieron que quitarse una prenda en cada puerta. Ninguno de los siete Anunnaki se dejó impresionar por las creencias de las diosas y ambas colgaron de un gancho como una res.



Apep. Serpiente egipcia y enemiga de RA, generalmente conocida con el nombre griego de Apofis.

Apis. Nombre griego de Hapi, el toro sagrado de la mitología egipcia. En ocasiones se lo denominó hijo de PTAH, deidad creadora de Menfis. Los sacerdotes de varios dioses egipcios destacados participaban en las ceremonias vinculadas con su culto.

Apofis. Nombre griego de Apep, serpiente de la mitología egipcia que atacaba constantemente a RA, dios del sol.



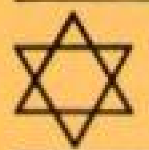
Apolión. Según el Apocalipsis, ángel que gobernaba a los condenados en el foso insondable del reino de SATÁN. «En lengua hebrea, su nombre es Abaddón, pero en lengua griega... Apolión.» En la mitología cristiana posterior también es el nombre del diablo.



Apolo. En la mitología griega, Apolo y su gemela ÁRTEMIS fueron hijos de ZEUS y la titana Leto. Estaba relacionado con la medicina, la música, la poesía y la profecía, amén de ser protector de los rebaños. Su elevada moral y su talla intelectual le llevaron a ocupar una posición cardinal como promotor de la civilización. Se le veneró en tanto que dios de la luz. Sus búsquedas sexuales casi nunca tuvieron éxito y, ciertamente, Dafne se convirtió en laurel para eludirlo. Su oráculo principal se encontraba en Delfos que, según algunas versiones, tomó dando muerte a Pitón, la serpiente protectora del santuario.



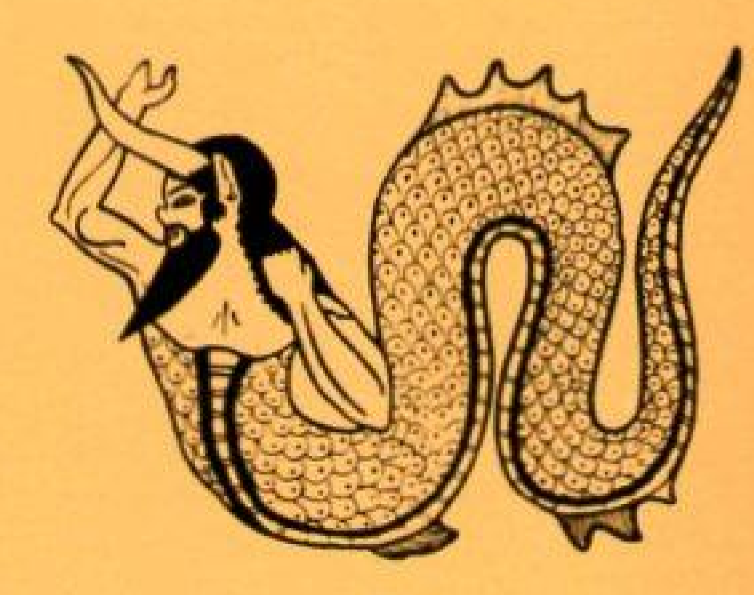
Apsu. Según la mitología mesopotámica, el agua dulce subterránea. Siguiendo órdenes de su antepasado Utnapishtim, el héroe GILGAMESH descendió a Apsu en busca de una planta rejuvenecedora. A Apsu se oponía TIAMAT, dragona del caos que representaba las agitadas aguas saladas del mar.



Aqhat. Legendario rey cananeo que, al parecer, recobró la vida. EL dio expresamente a Aqhat al gobernante local Daniel porque carecía de hijos y herederos. Cierto texto alude a la disputa con la diosa Anat (ASTARTÉ) por un arco sobrenatural, conflicto que desembocó en el asesinato de Aqhat. Dejó de llover y la vegetación se marchitó. Aunque desconocemos la resolución del mito, es probable que Aqhat se convirtiera en un dios que muere y renace.



Aqueloo. En la mitología griega, el más antiguo de los dioses fluviales. Aqueloo apeló a su capacidad de metamorfosearse, se convirtió en toro y luchó con HERACLES por la mano de Deyanira, segunda esposa del héroe. Aqueloo reemplazó el cuerno que Heracles le partió durante la lucha con el de la cabra que había amamantado a ZEUS.





Aqueronte. En la mitología griega Aqueronte era el río que conducía a los infiernos, el reino de HADES. El malhumorado barquero Caronte cruzaba los muertos por este río o por otro conocido como Estige, para dejarlos a cargo de Hades. El precio era una moneda llamada Aebolo.



Arawn. En las leyendas galesas, rey de Annwn (el abismo). Arawn utilizó al héroe PWYLL para vencer a Havgan, su enemigo. Sin embargo, los hombres de ARTURO robaron el caldero mágico de Annwn. Este recipiente poseía el don de devolver la vida.



Argo. En la mitología griega, monstruo enorme, poderoso y de muchos ojos. En ocasiones se le dio el nombre de Panoptes (el que todo lo ve). Cuando ZEUS intentó violar a la princesa argiva Io, su esposa HERA la convirtió en una ternera blanca y dispuso que Argo fuese su guardián. Sin embargo, cumpliendo órdenes de Zeus, HERMES mató a Argo mientras dormía o Hera convirtió al monstruo en un pavo real cuando estaba a punto de expirar. Aunque Hera siguió tratando de impedir que su marido gozara con Io haciendo que un tábano molestara constantemente a la ternera blanca, al final Zeus se salió con la suya. La casa real de Argo se remontaba a Epafo, el hijo que Io tuvo con Zeus.



Argo. En la mitología griega, nave de cincuenta remeros que trasladó a JASÓN y los argonautas hasta Cólquide en busca del vellocino de oro. La proa contenía madera con propiedades mágicas, regalo de la diosa ATENEA. El *Argo* acabó sus días en Corinto, donde Jasón encontró la muerte bajo el casco podrido.



Argonautas. En la mitología griega, grupo de héroes elegidos por JASÓN para tripular el *Argo* y navegar en busca del vellocino de oro.



Ariadna. En la leyenda griega de TESEO, hija de MINOS y de Pasífae, reyes de Creta. Ariadna se enamoró del héroe Teseo y le dio el ovillo que le permitió salir del laberinto después de destruir al monstruoso Minotauro. La pareja se fugó y durante la travesía a Grecia Teseo abandonó a Ariadna en un sitio que probablemente es la isla de Naxos, donde el dios DIONISO la consoló. ZEUS le concedió la inmortalidad y puso su corona de novia en el firmamento, entre las estrellas.



Arjuna. En la mitología hindú, héroe semidivino e hijo de INDRA, dios del cielo. Durante la extraordinaria batalla entre los Pandu y los Kuru, KRISHNA —una de las encarnaciones de VISHNÚ— fue auriga de Arjuna. Krishna se presentó bajo la forma suprema del gran dios, en tanto que «príncipe todopoderoso de la sabiduría», y abrumó y asustó a Arjuna.



Arsínoe. Antigua princesa griega a la que sus hermanos encerraron en un cofre y vendieron como esclava. Arsínoe se quejó de que sus hermanos mataran a Alcmeón, su marido enloquecido, de cuya muerte también se la culpó.



Aruna. En la mitología hindú, dios del alba y auriga del sol. Era hijo de Vinata y del sabio Kasyapa. Después de yacer con Kasyapa, Vinata puso dos huevos. Dominada por la impaciencia, rompió uno y se dio cuenta de que el feto sólo era un embrión que tenía desarrollada la mitad superior del cuerpo. Ese embrión era Aruna, que maldijo a su madre y huyó al cielo. Aruna significa «rosáceo», aunque también se lo llama Rumra, «rojizo». Por su parte, los antiguos griegos imaginaron el alba bajo la forma de una diosa llamada EO. Los romanos la conocieron como Aurora.



Arunkulta. Espíritu del mal en la mitología de los aranda, aborígenes que viven en Australia central. MANGAR-KUNGER-KUNJA, la gran lagartija, es quien los protege de los ataques de Arunkulta.

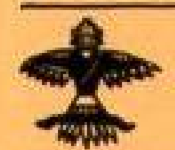


Aruru. Uno de los nombres de la diosa mesopotámica NINHURSAG. Significa «liberadora de simientes» porque se considera que protege el útero. En cuanto el feto estaba totalmente desarrollado y formado, Aruru lo liberaba para que tuvieran lugar los procesos que conducían al nacimiento. El pueblo de Uruk apeló a ella para que creara un compañero

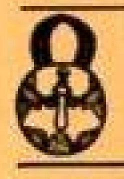
para el rey GILGAMESH. En respuesta a la petición, Aruru creó a Enkidu, un hombre extraordinariamente fuerte.



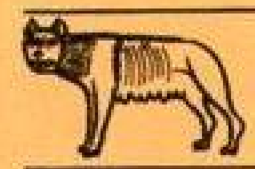
Arzang. En la leyenda irania, demonio conocido también como Arzend, que aparece en la epopeya *Shah-Nameh*. Fue uno de los numerosos demonios a los que dio muerte el héroe RUSTEM.



Arrendajo Azul. En la mitología de los mohawk de América del Norte, agente de Arbol Joven en su lucha contra el demonio Tawiskaron. Los intentos de Tawiskaron por construir un puente por el que pasaran los animales salvajes para alimentarse de seres humanos quedaron frustrados cuando Arbol Joven envió al pájaro Arrendajo Azul con las patas de un grillo en el pico. Tawiskaron se aterrorizó y emprendió el vuelo.



Asa. Deidad suprema de los kamba de Kenia. El nombre significa «padre». Dios benévolo, Asa cuida de los hombres y de las mujeres y cuando los esfuerzos de éstos no bastan para superar penurias o dificultades, interviene y les proporciona consuelo y alimento. Pese a esta faceta misericordiosa de su naturaleza, se conoce a Asa como «el señor severo» que mantiene a raya a los espíritus. También se lo llama Mwatuangi (distribuidor), Mulungu (creador) y Mumbi (modelador).



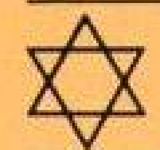
Ascanio. Hijo de ENEAS y de Creúsa, su primera esposa, en la mitología romana. Escapó con su padre y con su abuelo, Anquises, del asedio griego a Troya. En Italia se convirtió en gobernante de la ciudad de Alba Longa.



Asgard. En la mitología germánica, morada de los dioses Aesir. Entre sus palacios figuraba el Valhalla, inmenso salón de banquetes en el que ODÍN recibía a los guerreros gloriosamente muertos en combate. Para acceder a Asgard había que atravesar Bifrost, el puente del arco iris, protegido por HEIMDALL, el guardián de los dioses.



Asgardreia. En la leyenda germánica, frenética cacería de ODÍN durante la cual una tormenta liberaba las almas de los muertos. Una anotación realizada en 1127 en la *Anglo-Saxon Chronicle* cuenta que se observaron cazadores en el cielo: «Eran negros, inmensos y espantosos; montaban corceles y machos cabríos negros y sus sabuesos eran de color azabache, con los ojos como platos y horribles.»



Asherah. Diosa cananea del mar, que al parecer fue esposa de EL. Sin embargo, no es la única interpretación posible de las antiguas inscripciones halladas en Ugarit. Según otra versión, Asherah es la misma diosa que Athirat, otro nombre de la diosa madre ASTARTÉ.



Asmodeo. En la mitología apócrifa de la Biblia, demonio de la embriaguez y la concupiscencia. Con el propósito de conseguir a Sara, Asmodeo mató a sus siete maridos antes de ser expulsado de la tierra por el olor a pescado quemado que Tobías —pretendiente de Sara— había preparado. Asmodeo era hijo de una mortal con un ángel caído.

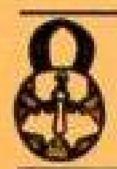




Asuras. En la mitología hindú, *asura* (divino) se refería originalmente al espíritu supremo, del mismo modo que, en las creencias de los iranios, Ahura bajo el nombre de Ahura Mazda. Posteriormente *asura* adquirió el significado contrario, de modo que actualmente los *asuras* son enemigos de los dioses. Se trata de antidioses o demonios.



Aswin. En la mitología hindú, hijos gemelos del sol o del cielo. Son eternamente jóvenes y apuestos y cabalgan antes de Aruna, el alba. Aswin significa «jinete».



Atai. En la mitología de los efik de Nigeria, esposa del dios del cielo Abassi. Este creó al primer hombre y a la primera mujer y los depositó en la tierra ordenándoles que no tuvieran hijos ni trabajaran. La pareja faltó a los mandamientos y para castigarlos Abassi envió a Atai para que instituyera la muerte en la pareja y sembrara la discordia entre sus hijos.



Atalanta. En la mitología griega, cazadora célebre por su velocidad y osadía, lo mismo que la diosa ÁRTEMIS. De pequeña la abandonaron para que muriera, pero la crió una osa y más adelante un grupo de cazadores. Como el oráculo le había advertido que el matrimonio le produciría infelicidad, Atalanta retaba a sus pretendientes a una carrera y si perdían les quitaba la vida.

Finalmente Hipómenes ganó la carrera, pues en el recorrido dejó caer tres manzanas de oro y Atalanta perdió tiempo al detenerse a recogerlas. Como Hipómenes olvidó dar las gracias a AFRODITA, diosa del amor, por haberle dejado las manzanas, como castigo la deidad convirtió a la pareja en leopardos. Los antiguos griegos creían que estos animales no se unían entre sí.



Atar. En la mitología irania, dios del fuego e hijo de AHURA MAZDA. Era representante de la luz de la verdad, la chispa divina del ser humano que significaba la presencia de Ahura Mazda. Atar combatió con el dragón Azhi Dahaka, que pretendía apagar la llama divina.



Ate. En la mitología griega, diosa de la discordia, la perversidad y la locura ciega. Era la primogénita de ZEUS y Eride (la discordia). Durante la boda de Peleo y Tetis, a la que no fue invitada, Ate arrojó en medio de los juerguistas una manzana de oro en la que se leía «para la más bella». Todas las diosas reclamaron la manzana para sí, lo que creó una tremenda disputa. ZEUS se negó a hacer de árbitro y delegó la tarea en Paris. La disputa condujo a la guerra de Troya. Zeus expulsó a Ate del Olimpo por su perversidad.



Atea. Uno de los nombres de RANGI, dios polinesio del cielo. Significa «luz». Los hijos separaron por la fuerza a Rangi y PAPA (la tierra) al comienzo de la creación.



Aten. En el antiguo Egipto, deidad venerada por el faraón Akenatón como dios creador universal y casi exclusivo. Se representaba a Aten con la forma de disco solar, cuyos rayos llevaban vida y belleza al mundo. A la muerte de Akenatón, en 1350 a.C., Tutankamón devolvió el culto egipcio a AMÓN, dios de Tebas con cabeza de carnero. Bajo la forma de Amón-Ra, esta deidad incorporó el poder de RA.



Atlántida. En la tradición europea, isla legendaria destruida por un terremoto. Citada por el filósofo griego Platón, la leyenda de la Atlántida tal vez se refería a la erupción del Tera (el moderno Santorini) alrededor de 1500 a.C.



Atlas. En la mitología griega, titán que sostenía el cielo en sus hombros. Parece que, originalmente, Atlas montaba guardia en las columnas que sustentaban el cielo.



Atrahasis. En la mitología mesopotámica, hombre bueno que se salvó del diluvio gracias a los consejos de ENKI, dios del agua. En otras versiones del mito recibe el nombre de Ziusudra. ENLIL, dios del aire, envió el diluvio a la tierra porque la humanidad hacía mucho ruido y le impedía dormir. Atrahasis fue el predecesor del bíblico NOÉ.



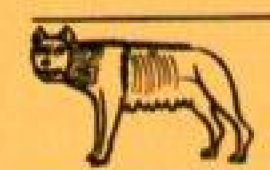
Atreo. Rey de Micenas en la mitología griega. Era hijo de Pélope y padre de Agamenón y Menelao. Su hermano Tiestes sedujo a su esposa a fin de conseguir el vellón de oro que garantizaba el trono a su poseedor. A modo de venganza, Atreo asesinó a los hijos de Tiestes y se los sirvió durante un banquete. Tiestes lanzó una maldición sobre la casa de Atreo, maldición de la que nacieron las historias trágicas de sus descendientes, incluidos Agamenón, Electra e Ifigenia.



Audumla. En la mitología germánica, vaca primigenia conocida como «la alimentadora». Vivía de la sal de las piedras y, al lamer una roca, produjo al primer hombre, llamado Buri o «el nacido». La creación duró tres días: el primero salió un pelo en el sitio que lamió, el segundo la cabeza y al tercero el hombre entero.



Augias. En la mitología griega, rey cuyos establos limpió HERACLES para cumplir uno de sus trabajos. Las caballerizas albergaban tres mil ovejas y bueyes, incluidos doce toros sagrados, y hacía treinta años que no se limpiaban. Augias faltó a la promesa de entregar a Heracles la décima parte del rebaño si limpiaba los establos en un día y para vengarse Heracles lo mató.



Aurora. Equivalente romano de EOS, diosa griega del alba.



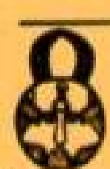
Avalón. En el ciclo artúrico, isla maravillosa a la que se condujo a ARTURO para que curara sus heridas. También era el sitio de los muertos benditos en el que, de acuerdo con algunas versiones, Arturo existe como inmortal. El nombre Avalón se relaciona con las manzanas.



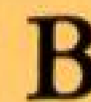
Avatar. Descenso de una deidad hindú a la tierra bajo la forma de encarnación. VISHNÚ es el dios que más a menudo se convierte en avatar. Las figuras que ha adoptado incluyen el jabalí, la tortuga, el pez, el enano y el hombre.

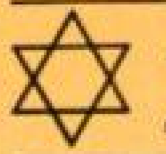


Azhi Dahak. En la mitología irania, dragón que estaba al servicio del espíritu maligno AHRIMÁN. Cuando el héroe Traetaona rasgó con la espada el pecho de Azhi Dahak, salieron lagartijas, sapos, serpientes y escorpiones. Finalmente el dragón fue encadenado a una montaña y la profecía sostiene que escapará y causará estragos en la tierra antes de ser derrotado por un nuevo héroe, Keresaspa. El triunfo de Keresaspa señalará el nacimiento de un mundo nuevo.

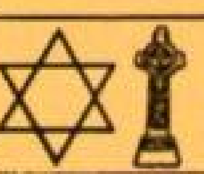


Azrael. En la mitología de los hausa de Nigeria, ángel de la muerte que introdujo la mortalidad en el mundo. De todos modos, con su acto Azrael prestó un servicio a la humanidad, ya que antes de la introducción de la muerte hombres y mujeres estaban obligados a vivir por los siglos de los siglos. Una virgen que murió al cabo de quinientos años fue resucitada por Alá a petición de Moisés. A su retorno de la tumba, la virgen se quejó amargamente y aseguró que estaba agotada de tanto vivir. Así, Moisés pidió a Alá que permitiese que las personas murieran antes y Alá dio instrucciones a Azrael para que limitara a sesenta o setenta años la vida del ser humano.



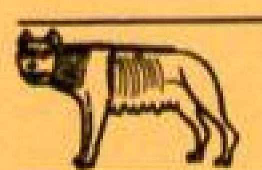
Baal-Hammon. Deidad cananea venerada en Cartago. Es posible que el nombre signifique «señor del altar del incienso». Los griegos identificaron a Baal-Hammon con CRONO. De todas maneras, era el complemento cartaginés de BAAL, marido de Anat, uno de los aspectos de ASTARTÉ.



Babel. Según el Antiguo Testamento, ciudad de NIMRUD, gobernante legendario que desafió al cielo construyendo una torre inmensa. Para frustrar a Nimrud, Yahveh hizo que el pueblo de Senaar hablara diversas lenguas, lo que impidió que se completara la construcción de la torre. Se decía que la diversidad de lenguas del mundo se originó en este acontecimiento.



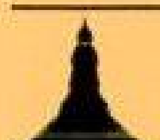
Bacabs. En la mitología maya, cuatro hermanos gigantes que sostenían la tierra en sus cuatro esquinas y controlaban los vientos y la lluvia.



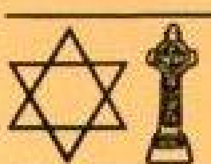
Baco. Equivalente romano del dios DIONISO.



Bachue. En la mitología suramericana, concretamente en la de los chibchas de Colombia, diosa madre y protectora de las cosechas. Su nombre significa «grandes tetas». Bachue salió de un lago sagrado con un bebé de sexo masculino en sus brazos después de que Chiminigagua, dios creador de los chibchas, hiciese la luz. Bachue se casó con el niño cuando éste cumplió seis años, tuvieron a los primeros seres humanos y retornaron al lago sagrado, en el que convivieron como serpientes.



Bajang. En el Sureste asiático, espíritu maligno cuya presencia, según los malayos, vaticina catástrofes y enfermedades. Generalmente aparece bajo la forma de turón y es muy peligroso para los niños. Sin embargo, de acuerdo con muchas versiones, el amo de una casa puede esclavizarlo, meterlo en un recipiente de bambú y alimentarlo con huevos y leche. Entonces el amo puede apelar a su «demonio familiar», un espíritu amistoso, para que lleve la enfermedad a sus enemigos. Si no se lo alimenta, el Bajang se muestra antipático y ataca a su amo. Los Bajang se trasmiten de generación en generación.



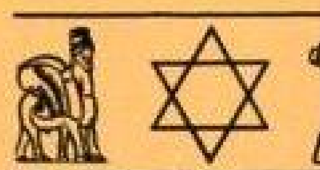
Balaam. Vidente bíblico al que Balak, rey de Moab, pidió que maldijese a los hebreos. Durante el trayecto a Moab, el burro que Balaam montaba vio un ángel enviado por Yahveh, ángel que esgrimía una espada y le impedía proseguir su camino. El ángel fue invisible para Balaam y pegó al burro por hacerse a un lado. En ese momento el ángel se le apareció a Balaam, que confesó sus pecados y se convirtió al culto de Yahveh.



Balarama. En la mitología hindú, hermano mayor de KRISHNA, octava encarnación de VISHNÚ. Se cree que Vishnú tomó dos pelos, uno blanco y otro negro, los cuales se convirtieron en Balarama y Krishna. Hasta de pequeño Balarama mataba demonios. Sin embargo, otra tradición hindú lo considera encarnación de la serpiente Sesha. Este ser tiene mil cabezas y sirve de sofá y dosel a Vishnú mientras el gran dios duerme en los intervalos de la creación. Cada vez que Sesha bosteza se produce un terremoto.



Balor. En la mitología irlandesa, dios tuerto de la muerte y el más impresionante de los fomorii, grupo de deidades relacionadas con el mal y las tinieblas. Los druidas envenenaron su único ojo cuando los sacerdotes descubrieron que veía a escondidas la preparación de la pócima de la sabiduría. A partir de entonces tuvo entrecerrado el párpado de ese ojo. Cuando los asistentes de Balor alzaban el párpado, el ojo poseía la capacidad de matar de una simple mirada a sus enemigos. Finalmente, en una batalla una piedra mágica arrojada por el dios del sol LUGH, su nieto, destruyó el ojo de Balor. A continuación Lugh mató a su abuelo y por fin los fomorii fueron derrotados.



Baltasar. Aparece en la Biblia y es el último rey de Babilonia. Durante el banquete ofrecido por Baltasar, DANIEL interpretó los escritos aparecidos en la pared y declaró que anunciaban la caída del reino. Aquella noche, durante el asedio a Babilonia, Baltasar murió a manos de los soldados iranios. Corría el año 539 a.C.



Bamapana. En la mitología aborigen australiana, concretamente en la de la tribu norteña murngin, timador o loco que transgrede los tabúes, sobre todo el del incesto tribal.



Bannik. Espíritu ruso del hogar, que habitualmente se encuentra en el baño. Es un hombre anciano de cabeza demasiado grande con relación al cuerpo, cubierto de rizos enmarañados. El Bannik puede ser amable o cruel, según su estado de ánimo. La forma tradicional de domesticar este espíritu consiste en dejarle agua suficiente para que se bañe.



Banshee. Nombre inglés del hada maligna irlandesa Bean Sidhe. La Banshee desciende de las antiguas deidades célticas que fueron a vivir bajo tierra. En las zonas rurales dicen que los gemidos del hada maligna vaticinan la llegada de la muerte.



Barba Azul. En la leyenda europea medieval, villano que aparece bajo la forma de príncipe, sabio o negociante. Tuvo sucesivamente siete esposas, a las que mató o encerró en una mazmorra para alimentarse de carne humana. La última esposa dio muerte a Barba Azul; según otras versiones, la esposa fue liberada por un joven héroe.

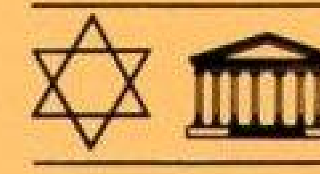


Basilisco. Una de las bestias legendarias de la Europa cristiana. Aparecía bajo la forma de pequeña lagartija o serpiente. Su aliento era tan ponzoñoso que su hedor provocaba instantáneamente la muerte, lo mismo que una simple mirada. En consecuencia, vivía al margen de otros seres en un desierto de su propia creación.





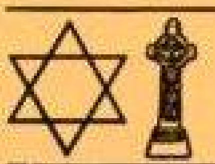
Bast. Diosa gata del antiguo Egipto e hija de RA, dios del sol. Estaba emparentada con la luna y el centro de su culto se encontraba en la ciudad de Bubastis, donde había una necrópolis que albergaba gatos momificados. En ciertos mitos Bast asume las cualidades destructivas de su complemento SEKHMET, la diosa con cabeza de león. Tanto Bast como Sekhmet estuvieron estrechamente relacionadas con la diosa Mut.



Baucis y Filemón. En la mitología griega, anciano matrimonio frigio que fue el único que brindó hospitalidad a ZEUS y HERMES cuando visitaron la tierra para someter a prueba a la humanidad. Como recompensa, Zeus transformó su humilde morada en templo y a los ancianos en su sacerdote y su sacerdotisa. Al morir se convirtieron en árboles con las ramas entrelazadas.



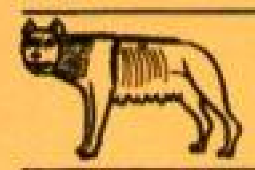
Becuma. En la mitología irlandesa, diosa que fue castigada y enviada a la tierra. Convenció al sumo rey Conn de que la tomara como esposa y muy pronto tuvo celos de su hijo Art. Por culpa de Becuma, el valiente príncipe acometió un viaje en el que tuvo que someterse a numerosas pruebas. Art no sólo superó el maleficio que Becuma le había hecho, sino que al regresar del viaje logró que se la expulsara de la corte.



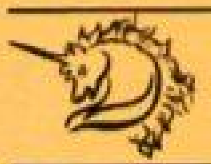
Belcebú. Según el Nuevo Testamento, otro nombre de SATÁN. A veces se lo consideró el principal ayudante de Satán y una variante de BAAL. Belcebú (el señor de las moscas) probablemente fue la distorsión del nombre de un dios cananeo que significa «el señor de la casa». El cristianismo heredó el panteón cananeo en tanto que hueste demoníaca.



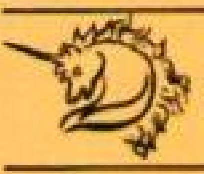
Belerofonte. En la mitología griega, hijo de Glauco, rey de Corinto. Aunque al principio tuvo otro nombre, se vio obligado a cambiarlo y a ir al exilio después de matar accidentalmente a su hermano. Con la ayuda de Pegaso, el caballo alado, afrontó con éxito el reto de Yóbates, rey de Licia, para que destruyera a Quimera, hija de TIFÓN que despedía llamas por la nariz. Después de una serie de pruebas, Belerofonte fue recompensado y recibió en matrimonio a la hija de Yóbates. Belerofonte fue arrojado a la tierra por ZEUS cuando intentó llegar a la cima del monte Olimpo a lomos de Pegaso y pasó el resto de su vida deambulando en solitario, ciego y lisiado. A diferencia del héroe HERACLES, Belerofonte no conquistó la inmortalidad.



Belona. Diosa romana de la guerra que tal vez fue la deidad de la batalla antes del ascenso de MARTE. A raíz de la petición de victoria a la que la diosa respondió en 296 a.C., poco después se construyó un templo dedicado a Belona en las proximidades del altar de Marte en el Capitolio.



Beowulf. Héroe germánico de la epopeya anglosajona *Beowulf*, escrita en el siglo VII. Para librar al rey danés Hrothgar del monstruo Grendel, el guerrero Beowulf tendió una trampa y en la feroz lucha que se desencadenó arrancó un brazo a la bestia. Posteriormente mató a la madre de Grendel y cortó la cabeza del monstruo agonizante. Hicieron falta cuatro hombres fornidos para arrastrar la inmensa cabeza de Grendel hasta la corte del rey Hrothgar.



Bergelmir. En la mitología germánica, único gigante que se libró de ahogarse en sangre cuando ODÍN mató a Ymir, el principal gigante de la escarcha. Bergelmir y su esposa se salvaron al embarcar en un bote construido con un tronco hueco y sobrevivieron para engendrar la segunda estirpe de gigantes de la escarcha.



Bertha. En la mitología germánica, diosa Aesir, generalmente identificada con Frigg. Vivía en el hueco de una montaña y vigilaba las almas de los niños no bautizados. También hacía acto de presencia como «dama blanca» para presagiar la muerte.



Bes. Popular dios de la caza del antiguo Egipto. Se representaba a Bes como un enano de cabeza grande y barbuda, cejas enmarañadas, pelo largo, grandes orejas sobresalientes, nariz chata y lengua asomada. Tenía los brazos gruesos y largos, las piernas arqueadas y gastaba cola. Bes era una deidad benigna: protegía a los niños, mataba serpientes ponzoñosas, colaboraba en los partos y mantenía a raya el infortunio. Probablemente fue importado de lo que hoy es el norte de Sudán.



Bestla. En la mitología germánica, esposa de BOR y madre de ODÍN, Vili y Ve. Su padre era Bolthor, uno de los gigantes de la escarcha. En la antigua sociedad germánica existía una relación estrecha entre un hombre y el hijo de su hermana, de modo que el hermano de Bestla tuvo que ser tutor del pequeño Odín.



Bhrigu. En la mitología hindú, sabio célebre y probable hijo de BRAHMA. Los sacerdotes (brahmanes) le pidieron que averiguase cuál era el dios que más merecía su veneración e, imposibilitado de ver a SHIVA (que estaba haciendo el amor con su esposa) y ofendido por el amor propio de Brahma, Bhrigu decretó que VISHNÚ era el único dios digno de culto. El sabio encontró dormido a Vishnú y se atrevió a pisar el pecho del dios. Sin embargo, Vishnú declaró que se sentía honrado por la visita del sabio y de esta forma ganó el concurso de humildad divina.



Bifrost. En la mitología germánica, puente del arco iris entre Asgard, la morada de los dioses, y Mannheim, el mundo de los hombres. Estaba destinado a romperse en el Ragnarök (el ocaso de los dioses) a causa del peso de los gigantes de la escarcha. El puente estaba vigilado por HEIMDALL, encargado de avisar a los dioses de la llegada de los gigantes.



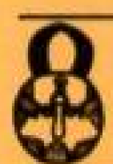
Birtomartis. En la mitología griega, antigua diosa cretense del mar, los sitios silvestres y la castidad. Se libró de la percusión amorosa del rey cretense MINOS arrojándose al mar desde un acantilado y, según algunas versiones, fue rescatada por ÁRTEMIS. Su nombre significa «virgen dulce». Después de escapar de Creta, Britomartis residió en una gruta sagrada para Artemis en la isla de Egina.



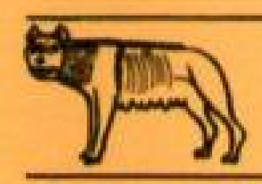
Bishamon. En la mitología budista de Japón, uno de los siete guardianes celestiales del mundo, el que trae buena fortuna y prosperidad. También se lo llama Bishamon-tenno y es dios de la guerra y la riqueza. En 587 el príncipe Shotoku recabó su ayuda para combatir a los sectores antibudistas.



Blathnat. Admiradora del héroe irlandés CUCHULAINN. Le ayudó a encontrar la entrada secreta de la fortaleza de su marido vertiendo leche en el riacho que la atravesaba. De todos modos, su victoria fue efímera. Cuando el triunfal Cuchulainn se la llevaba, un fiel criado del marido asesinado se las ingenió para matar a Blathnat arrojándola por un precipicio.



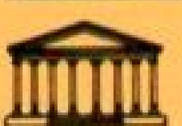
Bomazi. Según los bakongo de Zaire, padre de su fundador. Cierto día Bomazi anunció a un matrimonio de ancianos que tendrían un hijo. A su debido tiempo, la mujer dio a luz a una niña con la que Bomazi contrajo matrimonio. Tuvieron cinco hijos, entre ellos Woto y Moelo. Woto creció y fundó el pueblo bakongo.



Bona Dea. Oscura deidad romana sólo venerada por mujeres. El nombre significa «la buena diosa». Se la relacionaba con la serpiente y en su templo, situado en el Aventino romano, moraban muchas serpientes domesticadas. Su mito tiene relación con la agresión a su virginidad practicada por su propio padre, Fauno, equivalente romano de PAN.



Borak. En la mitología islámica, bestia fabulosa, en parte humana y en parte animal, en cuyo lomo cabalgó Mahoma la noche de su ascenso al cielo. Su nombre significa «relámpago».



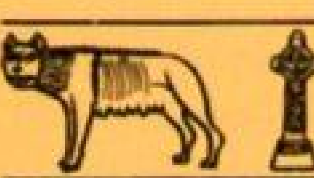
Bóreas. En la mitología griega, hijo de EO y del dios del viento del norte. A menudo se lo contrapone a Céfiro, el afable viento del oeste. Cuando los iranios invadieron Grecia, Bóreas ayudó a los griegos infligiendo graves daños a la flota del invasor en Artemision, en 480 a.C.



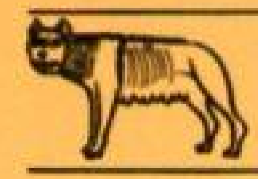
Bragi. Dios germánico de la poesía y la elocuencia e hijo de ODÍN. El dios timador LOKI lo llamaba «¡Bragi el jactancioso!». Idun, esposa de Bragi, era la encargada de las manzanas de oro de la juventud.



Brian. En la mitología irlandesa, uno de los tres hijos de la diosa BRÍGIDA. Como castigo por haber matado al padre de LUGH, Brian y sus dos hermanos tuvieron que cumplir ocho trabajos. Incluían conseguir tres manzanas de oro, una piel de cerdo mágica, una lanza envenenada y un espetón que se encontraba en el fondo del mar. Por consiguiente, este mito tiene semejanzas con los trabajos del héroe griego HERACLES.



Brut. Legendario fundador de Inglaterra. Se lo suponía biznieto de ENEAS, el héroe troyano que se instaló en Italia. El oráculo aconsejó a Brut que fundara un nuevo reino en la isla situada al norte de Galia (la moderna Francia). Cumplió su cometido con la ayuda de un grupo selecto de seguidores. En la conquista capturaron a los últimos gigantes que antaño poseían la isla.



Bruto, Lucio Junio. Legendario fundador de la República Romana y sobrino de Tarquino el Soberbio, último rey etrusco de Roma. Cuando Sexto, hijo del monarca, violó a la esposa de un destacado aristócrata, Bruto juró acabar con la tiranía real. En 509 a.C. encabezó un levantamiento armado en la ciudad y el pueblo respaldó la idea de un gobierno republicano. Ese mismo año Bruto, en su condición de magistrado electo, condenó a muerte a sus dos hijos por participar en una

conspiración para restaurar a Tarquino el Soberbio.
Al actuar tan severamente en nombre del bien común, Bruto puso de manifiesto la integridad que, según creían los romanos, era su característica nacional más profunda.



Bue. Héroe legendario de las islas Gilbert. Era hijo de una mujer que fue mágicamente fecundada por el dios del sol. A semejanza del héroe polinesio MAUI, vivió una extraordinaria serie de aventuras. Se lo recuerda, sobre todo, por la sabiduría que trasmitió a la humanidad. Bue enseñó a los hombres a construir chozas y canoas, a hacer hechizos y a bailar.



Buga. Dios creador en la mitología siberiana, concretamente en la de los tungús. Creó el mundo y a los seres humanos con hierro, fuego, barro y agua. Su nombre significa «dios».



Bumba. Deidad creadora en la mitología de los bakongo de Zaire. Al principio vivía solo en un universo sin luz, compuesto exclusivamente por agua. Cierto día fue presa de un atroz dolor de estómago y vomitó el sol, la luna y las estrellas. Gradualmente el sol secó el agua y comenzó a aparecer la tierra. Entonces Bumba vomitó ocho seres vivos: un escarabajo, un cocodrilo, un águila, un pez, una cabra, una garza, un leopardo y una tortuga. Por último creó a los hombres y las mujeres y les proporcionó leyes y costumbres, además de instrucciones para que las siguieran. Satisfecho con su creación, Bumba partió a su morada en el cielo. Sin embargo, la deidad creadora sigue comunicándose con la humanidad a través de sueños y visiones. Se cree que es un ser blanco con figura de hombre.



Buri. «El nacido» de la mitología germánica. Al principio de los tiempos, estuvo tres días para surgir de una roca helada que lamió Audumla, la vaca primigenia. El primer día apareció un pelo, al segundo la cabeza y al tercero el hombre completo. El hijo de Buri era BOR que, a su vez, fue padre de ODÍN.

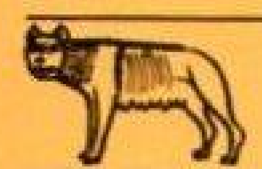


Buto. Diosa serpiente del antiguo Egipto, a la que se solía representar como una cobra. Podía ser alada o llevar corona. Buto se alió con la diosa egipcia ISIS y la ayudó a proteger al recién nacido HORUS llevándoselo de la isla flotante de Chemnis.

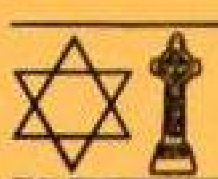


Bylebog. Las deidades eslavas Bylebog y Chernobog representaban las fuerzas opuestas del bien y el mal, de la creación y la destrucción. Bylebog significa «dios blanco» y Chernobog «dios negro». Así, Bylebog era dios de la luz y el día y Chernobog de las sombras y la noche. Bylebog ayudaba a los viajeros que se perdían en los bosques umbríos, concedía riqueza y fertilidad y ayudaba con las cosechas. Chernobog adquirió muchas de las características de SATÁN a raíz de la introducción del cristianismo en las regiones occidentales del mundo eslavo.

C



Caco. En la mitología romana, monstruo que sacaba llamas por la boca y que vivía en una cueva del Palatino o del Aventino. Hijo del dios herrero Vulcano, Caco se alimentaba de los seres humanos que perdían el rumbo en el territorio de su dominio. Cuando el héroe HERACLES (en Roma, Hércules) estaba a punto de concluir el décimo trabajo y llevarse a Grecia los bueyes de Geriones, hizo un alto para descansar cerca de la cueva del monstruo. Mientras Heracles dormía, Caco robó el rebaño y cerró la entrada de la cueva con una piedra maciza. Incapaz de apartar el obstáculo, Heracles arrancó las peñas del techo de la cueva, saltó a su interior desde arriba y mató a Caco. El héroe consagró un altar a JÚPITER en ese mismo sitio y sacrificó una vaca en su honor.



Caín. En la Biblia, primogénito de Adán y Eva. Este labrador mató a su hermano Abel porque Yahveh prefirió la ofrenda de corderos de Abel a la suya, compuesta de frutos de la tierra. Como castigo, Caín fue desterrado. Empero, la marca particular que Yahveh inscribió en su frente —actualmente relacionada en la expresión «la señal de Caín» con el estigma atribuido a los proscritos— sirvió para proteger a Caín de los que estaban decididos a vengar el fratricidio.



Caishen. Dios chino de la riqueza. Se supone que se basa en la figura histórica de Pi Kan, tío del último emperador Chang. Se trataba del gobernante Di Xin, un hombre cruel y tiránico. Cuando Pi Kan se armó de valor y reprochó a Di Xin el espantoso estado de cosas en el que había caído el reino, el emperador ordenó que lo detuvieran. Presa de cólera, Di Xin exclamó: «Me han dicho que el corazón del sabio tiene siete agujeros» e hizo abrir a Pi Kan para comprobar si era o no un auténtico sabio. Este crimen tuvo lugar poco antes de la caída de la dinastía Chang, en 1027 a.C.



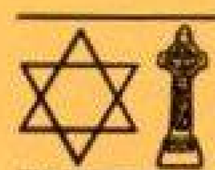
Calíope. En la mitología griega, una de las nueve musas, la de la poesía épica. Era hija de ZEUS y Mnemósine y madre de ORFEO, el músico prodigioso. El nombre Calíope significa «voz dulce».



Calipso En la mitología griega, diosa o ninfa en cuya isla ULISES pasó siete años durante su regreso épico de la guerra de Troya. Le dio uno o dos hijos. Cuando ZEUS le ordenó que lo dejase partir, Calipso proporcionó a Ulises materiales para una armadía y vientos favorables. La isla de Calipso se llamaba Ogigia, que significa «ombligo del mar». Su propio nombre quiere decir «la que oculta».



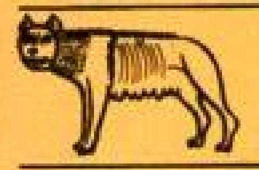
Calisto. En la mitología griega, ninfa de Arcadia que acompañó a ÁRTEMIS. Por faltar al voto de castidad y tener un hijo con ZEUS, fue convertida en osa, según algunas versiones por la propia Artemis. De acuerdo con otras, la transformó HERA, esposa de Zeus, fuera para ocultar el adulterio o para dar rienda suelta a sus celos. Después Zeus puso a Calisto en los cielos como la constelación de la Osa Mayor y a su lado a su hijo Arcade, en tanto que constelación de Arturo.



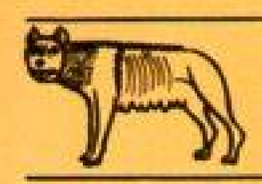
Cam. Según el Antiguo Testamento, segundo hijo de NOÉ, siendo los otros Sem y Jafet. Se refugió del diluvio en el Arca de Noé, en compañía de su esposa, sus hermanos y sus cuñadas. En cuanto el nivel de las aguas bajó, Noé plantó una viña y se dio a la bebida. Un día maldijo a Cam por contemplar su desnudez, mientras Sem y Jafet habían retrocedido para no ofenderlo. Noé prometió que Yahveh acrecentaría el ganado de Jafet, moraría en las tiendas de campaña de Sem y que Canaán —el hijo de Cam— sería su criado. Después del diluvio Noé vivió trescientos cincuenta años más, por lo que al morir había alcanzado los novecientos cincuenta.



Camelot. Legendario emplazamiento de la corte de ARTURO y de la Tabla Redonda. Aunque se lo identificó con sitios de Gales y Cornualles, en el siglo XV sir Thomas Malory afirmó que era Winchester. Sin embargo, es posible que Camelot fuera una deformación de Camalodunum, nombre romano de Colchester, en Essex.



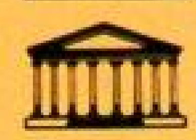
Camila. En la mitología romana, cazadora y guerrera virgen, favorita de Diana, complemento de la diosa griega ÁRTEMIS. Era más veloz que el viento y combatía con un pecho descubierto a fin de tener más libertad en el brazo con el que tensaba el arco. Camila murió mientras luchaba con las tribus italianas contra ENEAS. Era hija de Métabo, rey de los volscos.



Carna. Una de las deidades que los romanos relacionaron con la puerta. Limentino cuidaba del umbral, Fórculo del batiente y Carna de los goznes.



Cécrope. En la mitología griega, hombre serpiente, con la mitad inferior de ofidio y el torso y la cabeza de ser humano. Fue el primer o segundo rey de Atica, a la sazón conocida como Cecropea. Cuando ATENEA y POSIDÓN rivalizaron por la posesión de su reino, Cécrope decidió que la diosa debía contar con la veneración de sus súbditos. Arribó a esa conclusión porque Atenea hizo que en la Acrópolis creciera un olivo, mientras Posidón sólo pudo producir un minúsculo manantial. Cécrope también puso fin a los sacrificios humanos en Atica y fue el primer gobernante que reconoció la supremacía de ZEUS.



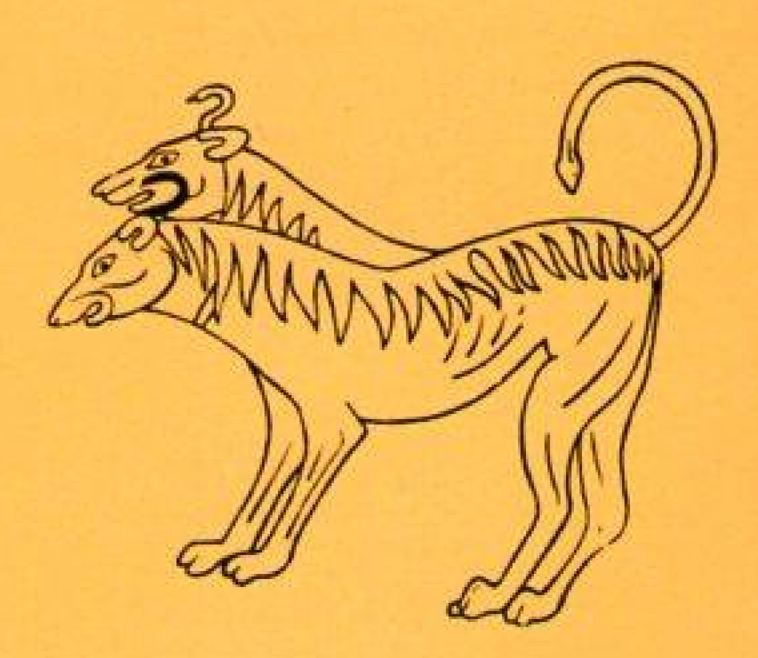
Céfiro. Viento del oeste e hijo de EOS, diosa griega del alba. Se enamoró de Jacinto, un joven apuesto, pero el dios Apolo ya había conquistado el afecto del muchacho. Céfiro optó por la venganza cruel e hizo que el disco arrojado por Apolo golpease la mano de Jacinto y lo matara. Céfiro engendró a los caballos inmortales de AQUILES.

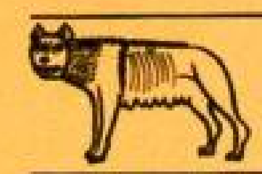


Centauros. En la mitología griega, seres con la mitad inferior de caballo y torso y cabeza de ser humano. Por regla general, los centauros fueron seguidores lascivos y ebrios de DIONISO, si bien algunos —sobre todo Quirón— fueron maestros de los hombres y cultivadores de la civilización. Quirón también enseñó a varios dioses, incluido Asclepio, y fue muy preciso en el empleo de hierbas como remedios naturales. Los centauros descendían de Centauro, hijo de Apolo, dios de la profecía, la adivinación y las artes.



Cerbero. En la mitología griega, guardián de la puerta de los infiernos. Perro de tres cabezas, generalmente se lo representa con cola de serpiente, aunque en ocasiones lleva cola de dragón. Cerbero acogía a los que acababan de morir en el reino de HADES, pero sus terribles aullidos y el hedor de su aliento aterraban a los difuntos, que intentaban regresar al mundo. Dado que Cerbero no prodigaba una buena acogida en los infiernos a los vivos, ORFEO tuvo que encantarlo con música y HERACLES libró una terrible lucha con él para arrastrarlo hasta Tirinto a fin de cumplir su último trabajo. Como lo coronó con éxito, Heracles reclamó su propia inmortalidad. Se dice que Cerbero infectó varias hierbas con su veneno. Los magos las recolectaban y las utilizaban para preparar pociones con las que practicar maleficios.

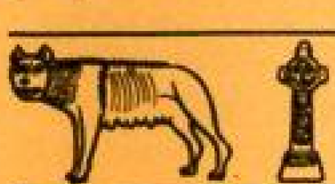




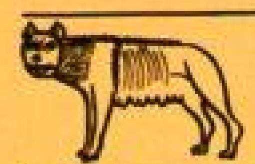
Ceres. Diosa romana de la vegetación y la fertilidad, sobre todo del trigo, y equivalente de la griega DEMÉTER. Deambuló por el mundo, repartiendo granos y enseñando a la humanidad a sembrarlos. La palabra cereal procede de su nombre. Su culto en el Aventino romano estuvo influido desde el principio, a comienzos del siglo V a.C., por las prácticas griegas.



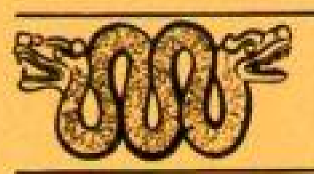
Cian. En la mitología irlandesa, padre de LUGH, dios del sol. El progenitor de Cian era Dian-Cecht, dios de la medicina. Existía una profecía según la cual el tuerto Balor, dios de la muerte, moriría a manos de su nieto. Para impedirlo, Balor encerró a su única hija, Ethlinn, en una torre de cristal, pero Cian fue a verla vestido de mujer. Su hijo Lugh mató a Balor durante la batalla de Magh Tuireadh. El propio Cian murió a manos de los tres hijos de Tuirenn, esposo de la diosa BRÍGIDA. Cuando los enemigos se aproximaron, Cian se transformó en cerdo. Sus adversarios reconocieron que se trataba de una bestia mágica, se convirtieron en sabuesos y lo persiguieron. Incapaces de atrapar a Cian, finalmente recobraron su forma humana y lo mataron a pedradas. Como castigo, Lugh encargó a los tres hijos de Tuirenn que acometieran una serie de trabajos peligrosos.



Cimbelino. En la leyenda británica, monarca que reinó treinta y cinco años bajo las órdenes de los romanos antes de entregar el trono a su hijo, Guidario, que se negó a pagar tributo a los romanos. Procedía del histórico Cunobeline, en honor del cual lleva su nombre la ciudad de Camalodunum o Colchester, en Essex.



Cincinato, Lucio Quincio. Héroe legendario de los inicios de la República romana. Se supone que, en 458 a.C., Cincinato salvó al país de la derrota. Los aqueos habían acorralado al ejército romano y durante seis meses el Senado nombró dictador a Cincinato para que hiciese frente a la emergencia. Cuando los senadores le comunicaron la designación, este hombre humilde estaba arando. Cincinato se lavó deprisa, se puso la toga y regresó inmediatamente a Roma, donde reclutó a todos los hombres en edad militar. Sus decididas medidas vencieron a los aqueos y salvaron al ejército. En quince días Cincinato renunció a la dictadura y retornó a sus humildes y anónimas tareas agrícolas.



Cinteotl. Antiguo dios azteca del maíz. En México se lo propiciaba cada primavera derramando sangre sobre cañas, que luego se exhibían colgadas de las puertas de las viviendas. Estrechamente relacionado con Xochipilli —dios despellejado de las flores y señor de las almas—, Cinteotl fue un dios cuya generosidad garantizó a la humanidad la provisión regular de alimentos. Contó con la protección del dios de la lluvia TLALOC y adoptó muchas formas femeninas.



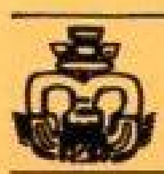
Clitemnestra. En la mitología griega, esposa de Agamenón, rey de Micenas, y madre de ORESTES, Crisótemis, Electra e Ifigenia. Con la ayuda de su amante Egisto asesinó a Agamenón a su regreso de la guerra de Troya, crimen por el que, a su vez, fue asesinada por Orestes. Clitemnestra se enemistó con su marido porque éste sacrificó a Ifigenia a ÁRTEMIS a fin de obtener vientos favorables con los que embarcar hacia Troya. Agamenón le había dicho a Clitemnestra que Ifigenia había sido llamada por la flota expedicionaria para contraer matrimonio con AQUILES. Clitemnestra también dio muerte a CASANDRA, a la que su esposo había llevado como concubina a su retorno de Troya.

Cockaigne. En la leyenda medieval europea, paraíso de riquezas y placeres, sobre todo el de comer y beber. *The Land of Cockaigne,* poema inglés del siglo XIII, cuenta que las calles y las casas eran de azúcar y pasteles. A menudo se identificó Cockaigne con Londres.



Conejo. En la mitología de muchas tribus norteamericanas, sobre todo las del sureste de Estados Unidos, destacado héroe timador y principal personaje de muchos relatos. Aunque embauca a otros animales y a los mortales, a menudo aparece como benefactor de la humanidad, pues trasladó el fuego al mundo desde el océano.



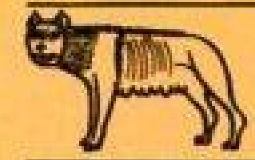
Coniraya. Deidad creadora de los huarochirí de Perú. Estaba bien dispuesto hacia los hombres y participaba en los asuntos cotidianos. Actualmente es difícil comprender el papel que Coniraya desempeñó en el manejo del mundo porque, en virtud del ascenso de los incas en el siglo XV, quedó subordinado a INTI, dios del sol. Incluso existe un relato legendario sobre la aparición de Coniraya ante un gobernante inca del Cuzco. Los descendientes de los AYAR fueron tan poderosos que las demás deidades veneradas en territorio inca ocuparon un humilde lugar en el panteón oficial.



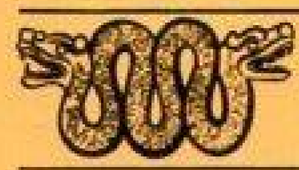
Conn. Sumo rey de Irlanda. Antes de la coronación, Conn y sus partidarios quedaron rodeados por una bruma encantada y LUGH vaticinó que sus descendientes reinarían durante generaciones. Sin embargo, la vida en la corte de Conn no estuvo exenta de dificultades. Becuma, diosa desterrada, causó estragos en la corte. Convenció a Conn de que la hiciera su esposa y en seguida apartó al monarca de Art, el príncipe heredero. Por fortuna para Conn —y para Irlanda—, Art sobrevivió al peligroso viaje que Becuma le obligó a realizar. El príncipe heredero retornó a la corte y envió al exilio a la astuta diosa.



Core. Uno de los títulos de PERSÉFONE, reina de los infiernos de la antigua Grecia. Significa «doncella». Bajo este aspecto, se relacionaba a Perséfone con su madre, la diosa de la tierra DEMÉTER, y se la veneraba como la capacidad de desarrollo de la simiente del trigo. La resurrección de Core, su retorno de los infiernos, se producía al germinar el grano de trigo. Los atenienses eran fervorosos devotos de Deméter y este acontecimiento se celebraba en una cámara subterránea de Eleusis, centro del culto a Deméter, al sur de Atenas. Los misterios de Eleusis figuran entre los más famosos del mundo grecorromano.



Coriolano. Legendario general romano al que se relaciona con posiciones extremadamente conservadoras. Sólo las súplicas de Volumnia, su madre, evitaron que Coriolano atacara Roma cuando consideró que estaban en peligro los derechos de la aristocracia.
Es posible que, originalmente, Coriolano fuese una deidad venerada por los volscos, pueblo italiano que se oponía a los romanos.



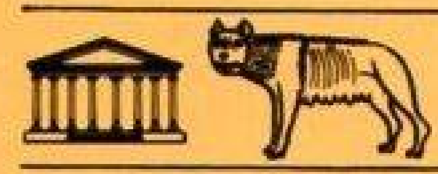
Coyolxauhqui. Antigua diosa azteca de la luna. Su nombre significa «cascabeles de oro». La mató su hermano HUITZILOPOCHTLI cuando salió del útero de su madre, COATLICUE, diosa de la tierra. Huitzilopochtli cortó la cabeza a Coyolxauhqui y la arrojó a los cielos para que se convirtiese en la luna, donde brilla con el tinte dorado de sus cascabeles.



Cránao. Legendario rey de Atenas. Gobernó después de Cécrope, hombre-serpiente que surgió de la tierra. Aunque Cránao también provino del suelo, al parecer no tuvo cuerpo de serpiente. Durante su reinado ZEUS envió el diluvio y Deucalión —el NOÉ griego— se refugió con Cránao. Parece que, en cuanto el nivel de las aguas bajó, el hijo de Deucalión usurpó el trono de Atenas.



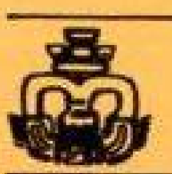
Creonte. En la mitología griega, regente de Tebas a la muerte del rey Layo a manos de EDIPO. Ofreció el trono y el matrimonio con Yocasta, la reina viuda, al hombre capaz de librar a la ciudad de la ESFINGE. Edipo lo consiguió. Pocos años después otra plaga asoló Tebas y el oráculo de Delfos reveló que se debía a las malas acciones. Involuntariamente Edipo había matado a su padre y se había casado con su madre. Creonte tuvo que asumir el poder una vez más. La amarga disputa entre Polinices y Eteocles, hijos de Edipo, degeneró muy pronto en una guerra en la que ambos encontraron la muerte. Creonte enterró a Eteocles con honores y prohibió que se hiciese lo mismo con Polinices, cuyo cadáver dejaron que se corrompiera más allá de las murallas de Tebas. Cuando Antígona, hija de Edipo, desafió la prohibición, Creonte hizo que se la encerrara en una tumba por su desobediencia.



Creúsa. Nombre de varias figuras de las mitologías griega y romana. Significa «reina». Una de las Creúsa fue una princesa corintia amada por el héroe JASÓN. Cuando Jasón intentó divorciarse de Medea para casarse con Creúsa, Medea le envió un traje de novia envenenado que llevó a la joven y a su padre a morir abrasados. Medea era célebre por sus artes mágicas. Otra Creúsa, primera esposa de ENEAS, murió mientras huía de Troya.

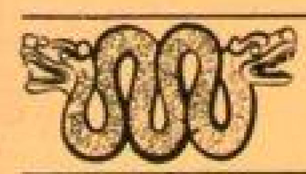


Cuervo. Criado principal de Sha-lana, dios creador de los haida de la Columbia británica de Canadá. Cuando se hartó de los servicios de Cuervo, Sha-lana lo expulsó de los cielos. Al principio el pájaro no supo qué hacer, pero en seguida agitó las alas para lograr que la tierra se elevase del océano primigenio. Luego creó a las personas a partir de conchas de almejas y finalmente robó del cielo un sol y un palillo con fuego. Sha-lana hizo caso omiso de las obras de Cuervo.



Cupay. En la mitología de los incas de Perú, Cupay o Supay era un espíritu maligno, el dios de la muerte. Es posible que el sacrificio infantil formara parte de su culto.

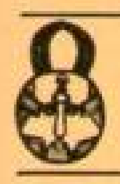
CH



Chac. En América Central, dios maya de la lluvia, el relámpago y el trueno. Se lo consideraba compuesto por cuatro deidades, cada una de las cuales tenía relación con un punto cardinal y un color: este/rojo, norte/blanco, oeste/negro y sur/amarillo. Aunque se representó a los cuatro chac con colmillos rizados y lágrimas que manaban de sus ojos, eran deidades bondadosas. La lluvia que enviaban desde los cuatro puntos cardinales llevó la fertilidad a los campos de los mayas. Su equivalente azteca era TLALOC.



Chalchiuhtlicue. En la mitología de los antiguos aztecas de América Central, diosa del agua que también era símbolo de la belleza juvenil. QUETZALCÓATL expulsó a TLALOC —su marido— del cielo, donde lo había puesto TEZCATLIPOCA, e instaló en su sitio a Chalchiuhtlicue. La diosa provocó tantas inundaciones que sólo sobrevivieron los que se convirtieron en peces. Se representaba a Chalchiuhtlicue como un río en el que crecía un peral espinoso cargado de frutos.



Chiuta. Deidad suprema de los tumbuca de Malawi, en el sur de Africa. Su nombre significa «el gran arco de los cielos». Se considera a Chiuta una deidad que se creó a sí misma y que sustenta el mundo. Su don específico es la lluvia.



Chyavana. En la leyenda hindú, sabio que recobró la juventud. Era hijo de Bhrigu y autor de varios himnos del *Rigveda*, el documento religioso más antiguo de India. Según una versión de la leyenda, el cuerpo de Chyavana quedó tan encogido a causa de la edad que los Aswin, dioses gemelos del cielo, pensaron que no tendrían dificultades para seducir a su esposa Sukanya. Para sorpresa de los dioses, la mujer no sólo fue fiel a su marido, sino que les tendió una trampa para que le devolviesen la juventud. Instigada por Chyavana, Sukanya atormentó a los Aswin, los tildó de deidades baladíes y accedió a decirles en qué sentidos eran imperfectos siempre y cuando devolviesen la juventud a su esposo. Aceptaron y le dijeron a Chyavana que se bañara en determinada charca. A continuación Sukanya informó a los Aswin que eran baladíes porque no participaban en la ceremonia que en ese preciso momento practicaban los demás dioses. Satisfechos con la información, corrieron a sumarse a la ceremonia. Como al principio INDRA negó la entrada a los Aswin, Chyavana hizo aparecer un monstruo enorme. Indra temió las iras del sabio y finalmente hizo pasar a los Aswin.

D



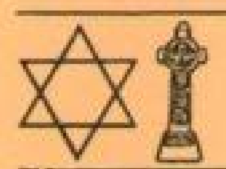
Dafne. En la mitología griega, ninfa de los bosques que desdeñó a los hombres, aunque fue amada por el dios Apolo y por el mortal Leucipo. Este se disfrazó de ninfa para cortejarla, pero al bañarse dejó al descubierto su virilidad y las ninfas lo mataron. Instigado por Eros, dios del amor, Apolo se dedicó a perseguir a Dafne. Para librarse de Apolo, la ninfa la rezó a su padre, el río Peneo, que la convirtió en laurel. Entonces Apolo estableció que la corona de laureles fuese el símbolo del éxito en las artes.



Dafnis. Legendario pastor siciliano cuya indiferencia ante el amor se relaciona con el laurel, lo mismo que en el caso de Dafne. Lo criaron las ninfas del bosque y llevó una vida tranquila hasta que molestó a AFRODITA. La diosa del amor se puso furiosa porque Dafnis se jactó de que era capaz de resistir todas las tentaciones de la pasión. Afrodita hizo que se enamorara perdidamente de Nomia, ninfa del agua. Al final Nomia se apiadó de Dafnis con la condición de que le fuese eternamente fiel. Cuando una mortal deseó al pastor y lo sedujo emborrachándolo, Nomia dejó ciego a Dafnis. Posteriormente se ahogó en un río porque las ninfas del agua ignoraron sus gritos pidiendo auxilio.



Dafnis y Cloe. En las mitologías griega y romana, cabrero y pastora cuyos nombres significan, respectivamente, «laurel» y «tallo tierno». Su afecto juvenil, alimentado por un ambiente pastoral idílico, se convierte en un amor maduro y fiel. Este Dafnis no tiene nada que ver con el pastor cegado por Nomia.



Dagon. Deidad mencionada en el Antiguo Testamento. Probablemente fue el dios del mar de los filisteos, pueblo que se asentó en la costa de Canaán en el siglo XII a.C. Sansón destruyó el templo que le habían erigido en Gaza arrancando las dos columnas centrales. No hay que confundir a Dagon con Dagan, dios de la fertilidad venerado tanto en Canaán como en Mesopotamia. Hammurabi, rey de Babilonia (1792-1750 a.C.) se declaró hijo de Dagan, así como de SIN y MARDUK. También se describe como hijo de Dagan al dios cananeo BAAL.



Dainichi-nyorai. En el budismo japonés, el BUDA Mahavairocana (gran iluminador). El fundador de la secta fue Shotoku Taishi (774-835), que se inició en sus doctrinas misteriosas durante una visita a China. Por petición propia, Shotoku Taishi fue quemado vivo. Se cree que su cuerpo jamás se corrompió y que aguarda la resurrección con el advenimiento del Buda Mahavairocana.



Daityas. Demonios gigantes de la mitología hindú. Eran descendientes de Diti, esposa del sabio Kasyapa. En el equilibrio de fuerzas en pugna que configuran el hinduismo, los Daityas son tan necesarios como los dioses. Crearon juntos AMRITA (el agua de la vida) revolviendo el mar. Así, los Daityas son denominados *asuras*, no dioses o antidioses.

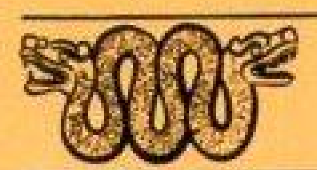


Daksha. En la mitología hindú, uno de los dies sabios *(rishis)*. Su nombre significa «capaz» y alude a la creatividad. Daksha es hijo de BRAHMA y surgió del pulgar derecho del dios. Según el *Mahabharata*, epopeya que se remonta a comienzos del primer milenio, Daksha vivió el renacimiento a raíz de un malentendido con SHIVA. Este dios poderoso se ofendió cuando Daksha hizo un sacrificio en honor de VISHNÚ. Sin ser invitado ni aplacado, Shiva interrumpió violentamente la ceremonia y arremetió con ímpetu arrollador contra deidades y sabios. INDRA acabó en el suelo, se rompió el báculo de YAMA, la diosa Saraswati perdió la nariz, vació los ojos a Mitra, Pushan se tragó la dentadura, Bhrigu se quedó lampiño y Daksha perdió la cabeza. Cuando las humildes disculpas finalmente calmaron a Shiva, descubrieron que la cabeza de Daksha había caído en el fuego sacrificatorio. En consecuencia, Shiva entregó al sabio una cabeza de carnero. En otra versión del mismo mito, el tridente de Shiva se clava en

el pecho de Vishnú. La lucha que se desencadena sólo concluye con la intervención de Brahma, que obliga a Shiva a reconocer el poder de Vishnú.



Dama del Lago. Hechicera celta que vivía en un castillo situado en el centro de un lago. Se la identificó con Nimue, amada de MERLÍN, y crió a sir Lanzarote que, según algunas versiones de la leyenda, Merlín entregó a sus cuidados y, según otra, fue secuestrado por ella. La Dama del Lago también entregó a ARTURO la espada mágica Excalibur, que le fue devuelta por sir Bedivere a la muerte del rey británico.



Damballa. En la mitología vudú de Haití, poderosa deidad serpiente. Se imagina a Damballa, o Damballa Wedo, como una gran serpiente que traza un arco en el cielo. Su complemento femenino, Ayida, es el arco iris y entrelazados simbolizan la unidad sexual. Como tantas deidades vudúes, se ha identificado a Damballa con una figura cristiana, en este caso con san Patricio, que según se dice libró a Irlanda de las serpientes.



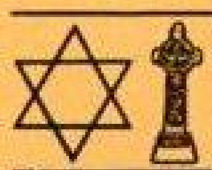
Dambhodbhava. Legendario soberano hindú que representa el vicio del orgullo. Pese a los consejos de los brahmanes de su corte, Dambhodbhava decidió atacar a los sabios Nara y Narayana. Guió su ejército hasta la montaña donde vivían y ordenó que atacaran. Para sorpresa del soberano, Nara convirtió un puñado de paja en proyectiles letales que cubrieron el cielo. Cuando por fin se hizo cargo de su vanidad, Dambhodbhava se arrodilló a los pies de Nara y le suplicó la paz.



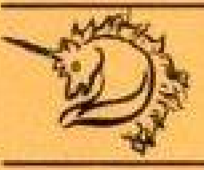
Dana. En la mitología irlandesa, diosa madre del pueblo de Dana o tuatha de Danann. Llamada también Danu, fue la madre de DAGDA (el dios bueno). Después de la derrota de los tuatha de Danann, Dagda buscó residencias subterráneas para todos.



Dánae. En la mitología griega, madre del héroe PERSEO, nacido de su unión con ZEUS. Acrisio, rey de Argos y padre de Dánae, la encerró en un cofre de bronce porque el oráculo le había advertido que su hija daría a luz a un niño que acabaría con él. Sin embargo, Zeus se presentó ante Dánae bajo la forma de lluvia dorada y de la unión nació un hijo. Después Zeus hizo desaparecer a la madre y al niño. Polidectes se enamoró de Dánae y para evitar que Perseo frustrara sus insinuaciones, le ordenó que consiguiese la cabeza de la gorgona Medusa. Perseo lo logró con ayuda de ATENEA y dio muerte a Polidectes.



David. Héroe bíblico que de una sola pedrada con su honda mató al gigante Goliat. Después de cortar la cabeza del gigante, la arrastró y la depositó delante de Saúl, rey de Israel. En las creencias cristianas medievales se decía que David prefiguró a JESÚS, su descendiente divino. De esta forma, se consideró el asesinato de Goliat como un paralelo de las tentaciones que Jesús sufrió en el desierto a manos de SATÁN.



Dazhbog. Dios eslavo del sol. Hijo de la deidad suprema Svarog (el cielo), Dazhbog y su hermano Svarogich (el fuego) heredaron los poderes de creación de su padre. Dazhbog vivía en un magnífico palacio dorado, del que cada mañana salía en un carro enjoyado y era conducido hacia el oeste por un tiro de caballos que lanzaban fuego por la boca.



Dechtire. En la mitología irlandesa, madre del héroe CUCHULAINN. Estaba casada con un jefe del Ulster pero se convirtió en ave y, en compañía de cincuenta doncellas, voló hasta un sitio encantado en el que vivió con LUGH, dios del sol. Finalmente regresó al hogar con su hijo. Su bondadoso marido aceptó al niño y lo trató como propio.



Deirdre. En la mitología irlandesa, bella hija de Felim Mac Dall, señor del Ulster y arpista del soberano Conchobhar. Como un druida vaticinara que Deirdre se casaría con un rey y llevaría la muerte y el sufrimiento a Irlanda, el pueblo exigió su muerte. Conchobhar la salvó diciendo que la criaría hasta que tuviese edad suficiente para convertirse en su esposa. De esta forma, ningún rey extranjero contraería matrimonio con ella ni crearía problemas a Irlanda. Cuando llegó el momento de la boda, Deirdre no quiso convertirse en esposa de un anciano. Se enamoró de un joven y apuesto guerrero llamado Naoise y se fugaron a Escocia. Como Conchobhar deseaba secretamente a Deirdre, envió mensajeros para hacer volver a los amantes. Durante el retorno, el soberano hizo matar a Naoise a pesar de que le había prometido un salvoconducto y obligó a Deirdre a casarse con él. La muchacha no volvió a sonreír. Para no compartir sus favores con un amigo de Conchobhar, Deirdre se aplastó el cráneo contra una piedra.



Delfos. Ciudad situada al pie del monte Parnaso. Para los antiguos griegos fue el emplazamiento del oráculo de Apolo. Las sentencias del oráculo, siempre equívocas, eran pronunciadas por una sacerdotisa sentada en un trípode de oro e interpretadas por un sacerdote. El oráculo se originó en el culto a una diosa helénica de la tierra. Una serpiente monstruosa llamada Pitón moraba en ese sitio antes de la llegada de Apolo. Las serpientes estaban relacionadas con HERA, pendenciera esposa de ZEUS, y con Gea (la tierra), esposa de Urano y madre de CRONO. En recuerdo de la propietaria original de Delfos, siempre se llamó Pitia a la sacerdotisa del templo de Apolo.



Demong. Los iban del norte de Borneo remontan su origen a Bujang, héroe legendario que nació en un país próximo a La Meca. Después de que Bujang guiara a los iban hacia el este, hasta su emplazamiento actual, otros guerreros se hicieron cargo de los asuntos tribales. Entre éstos figuraba Demong, hijo de Entingi. Durante su asentamiento en un valle fluvial, Demong cimentó las buenas relaciones con sus habitantes contrayendo matrimonio con Rinda, hija de un jefe local. Le dio varios hijos, lo mismo que otra lugareña a la muerte de Ringa. Cuando se dio cuenta de que su vida estaba a punto de acabar, Demong ordenó que se colocara un mojón para delimitar claramente el territorio en el que los iban se habían asentado. Aún hoy sigue en pie porque todo aquel que intenta mover la piedra hace daño a Demong y se expone a su ira. Como las piedras que sangran son una característica peculiar de las leyendas oriundas del este de Malasia, se las trata con sumo respeto.



Deng. Dios del cielo y antepasado creador de los dinka de Sudán oriental. Deng proporciona la lluvia para que crezcan las plantas y garantiza la fertilidad del ganado. Su arma es el rayo. Se afirma que cuando un rayo cae sobre una persona, ésta va directamente al cielo. Por consiguiente, no hay luto por los muertos. Los dinka responsabilizan a una mujer codiciosa llamada Abuk del esfuerzo demoledor del trabajo. Molestó a Deng golpeando el cielo con una gran mano de mortero mientras molía más grano del que por derecho le correspondía. En consecuencia, Deng lanzó una maldición que volvió más difíciles de cosechar los frutos de la tierra.



Deucalión. Para los antiguos griegos, equivalente de NOÉ e hijo de PROMETEO. Cuando ZEUS anegó la tierra para castigar al hombre por su irreverencia, Deucalión —al que Prometeo había advertido de la inminente catástrofe— se refugió con su esposa Pirra en un arca que sobrevivió al diluvio en la cima del monte Parnaso. En cuanto el nivel de las aguas descendió, Deucalión y Pirra consultaron al oráculo para saber cómo repoblar la tierra y se les dijo que dispersaran los huesos de sus madres a las espaldas. En un primer momento se negaron a tocar los huesos de las difuntas, pero luego quedó claro que «madre» era una alusión a la tierra y «hueso» a las piedras, que se transformaron en hombres y mujeres.



Dhanvantari. Médico de los dioses en la mitología hindú. Nació del revuelo de las aguas cuando demonios y dioses luchaban para apoderarse de AMRITA, el agua de la vida. También se lo llama Sudhapani, que significa «el que porta néctar en las manos».



Dharma. En la mitología hindú, uno de los diez sabios *(rishis)*. Se casó con trece hijas del sabio Daksha que, a su vez, era hijo de BRAHMA. La palabra *dharma* significa deber o justicia. Por otro lado, para los budistas *dharma* se refiere al estilo de vida que le corresponde llevar a un seguidor de BUDA.



Dharmapalas. Protectores budistas de la verdad o del *dharma*. Existen ocho protectores de este tipo y en Tibet asumen formas realmente terribles. Tienen las cabezas anchas, enormes dentaduras, sus lenguas sobresalen y el tercer ojo resplandece en sus frentes. Los dharmapalas libraron una lucha ininterrumpida contra los demonios y contra MARA, el gran enemigo de BUDA en su búsqueda de la iluminación.



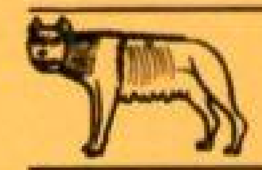
Dhyani-Bodhisattvas. Los cinco bodhisattvas (aspirantes a BUDA) de la tradición budista mahayana. Sus nombres son AVALOKITESHVARA, Ratnapani, Samantabhadra, Vajrapani y Vishvapani.



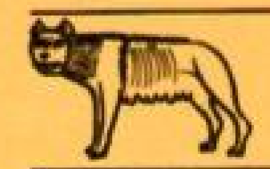
Di Jun. En la mitología china, dios supremo del cielo de Levante, cuya casa estaba situada en la copa de un enorme árbol. Nueve de los diez hijos que tuvieron Di Jun y su esposa Tsi-ho fueron abatidos por YI, el arquero divino.



Dian Cecht. En la mitología irlandesa, dios de la medicina y la curación y abuelo de LUGH, dios del sol. Lavaba a los guerreros muertos y heridos en su manantial encantado y les devolvía la vida y la salud. Aparece como hechicero en la leyenda cristiana medieval.



Diana. Antigua diosa italiana de los bosques, a la que los romanos identificaron con la griega ÁRTEMIS. Era diosa de la luna y de los bosques y protectora de las mujeres durante el parto. Diosa virgen, se la veneró en su templo romano, aunque el centro original de su culto fue una gruta sagrada de Aricia. En la Edad Media se creyó que Diana y HÉCATE eran las cabecillas de las brujas.



Dido. Legendaria reina de Cartago para los romanos. Era hija de Muto, rey de Tiro, y hermana de Pigmalión. Cuando éste se convirtió en rey, mató al marido de Dido, quien huyó a Africa, donde fundó y gobernó la ciudad de Cartago. Cuando las tormentas arrojaron a ENEAS a las costas de Cartago, JUNO lo reunió con Dido y se hicieron amantes. Sin embargo, por orden de JÚPITER, Eneas abandonó a la reina y la ciudad y la desconsolada Dido se suicidó en la pira funeraria.
Ni siquiera después de la muerte Dido perdonó el abandono por parte de Eneas, ya que cuando éste descendió a los infiernos para consultar al espectro de su padre, la reina le volvió la espalda y huyó.



Dies Irae. En la Europa medieval, muchos cristianos estaban preocupados por la inminencia del fin del munfo. La perspectiva del segundo milenio y la llegada del año 1000 suscitaron gran inquietud, lo mismo que pestes, tempestades y terremotos. Aunque la victoria del bien sobre el mal quedaba garantizada en el Juicio Final, sobre la humanidad se abatirían muchas tribulaciones, incluido el ANTICRISTO, antes de esa resolución definitiva. Por ese motivo, Dies Irae (que significa «día de la ira») sería una experiencia temible aunque liberadora. Como afirma claramente el Evangelio según Mateo: «Pues se levantará nación contra nación y reino contra reino, y habrá en diversos lugares hambre y terremotos. Todo esto será el comienzo de los dolores de alumbramiento.» (Mt. 24: 7-8.)



Dilmun. En la mitología sumeria, el paraíso, probablemente Bahrayn, situado en el golfo Pérsico. Al principio carecía de agua, pero se transformó en un vergel divino cuando ENKI —dios del agua dulce—estableció allí su hogar con NINHURSAG. En Dilmun no se conocían la enfermedad ni la vejez: un paralelismo evidente con el bíblico Jardín del Edén.



Dilwica. Diosa de la caza en la mitología eslava, concretamente en la serbia. Quizá procede de Diana, equivalente romano de ÁRTEMIS. Siempre se representó a Dilwica como una hermosa doncella y en general atravesaba el bosque en un veloz corcel y en compañía de su séquito.



Diomedes. En la mitología griega, rey de Argos y valiente guerrero durante el sitio de Troya. Se introdujo en la ciudad en el caballo de madera construido por sugerencia de ULISES y en la batalla que se desencadenó demostró que en heroísmo sólo secundaba a AQUILES. Era favorito de ATENEA, sobre todo por asustar a ARES y por herir a AFRODITA, que tomaron partido por los troyanos. Con la ayuda de Atenea, Diomedes fue uno de los pocos griegos que regresó sano y salvo, así como rápidamente, después del saqueo de Troya.



Dives. En la leyenda cristiana medieval, nombre que se da a «cierto hombre rico», en Lucas 16: 19-31; se negó a dar a Lázaro, hombre que mendigó a su puerta, las migajas de su mesa. Fue al infierno y desde allí, en medio de un tormento flamígero, vio a Lázaro en el cielo, en el seno de Abraham. Generalmente, se consideró a Dives el epítome de la mezquindad, abrumado por el peso de su monedero y atormentado por SATÁN.



Djanbun. En la mitología de los aborígenes australianos, hombre que se convirtió en ornitorrinco después de perder un palillo de fuego al intentar que se encendiera el extremo chispeante. Fracasó, notó que su boca crecía cada vez más, se arrojó al río y se transformó en ornitorrinco. Los aborígenes siguen advirtiendo contra la costumbre de soplar demasiado para encender un palillo de fuego.



Djanggawul. En la mitología de los aborígenes del norte de Australia, tres espíritus ancestrales —dos hermanas y un hermano— que vagaron por la tierra en compañía de Bralbral. Las dos hermanas, constantemente fecundadas por su hermano, poblaron la tierra. En principio las hermanas tenían genitales masculinos y femeninos, pero el hermano les cortó las partes masculinas y de esta forma garantizó la ascendencia de los hombres en los ritos de fertilidad.



Dolio. En la mitología griega, fiel criado de ULISES. Su lealtad se vio sometida a prueba cuando su amo regresó de Troya. Dolio y seis de sus hijos ayudaron a Ulises a recuperar el poder en Itaca. Un hijo y una hija —Melancio y Melanto, respectivamente— fueron muertos por haber tomado partido por los pretendientes a la mano de Penélope durante la ausencia de su marido.



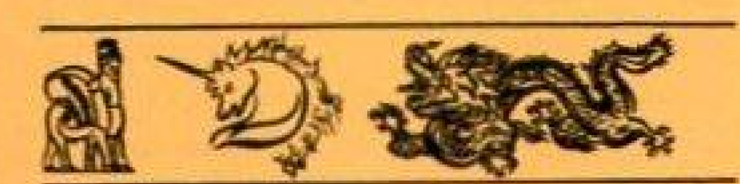
Domovoi. Espíritu de la casa en la leyenda eslava. Prefiere vivir cerca del fogón mientras su esposa, Domovikha, suele morar en la bodega. Se cree que estos espíritus se han vuelto benignos gracias a su estrecho contacto con la humanidad.



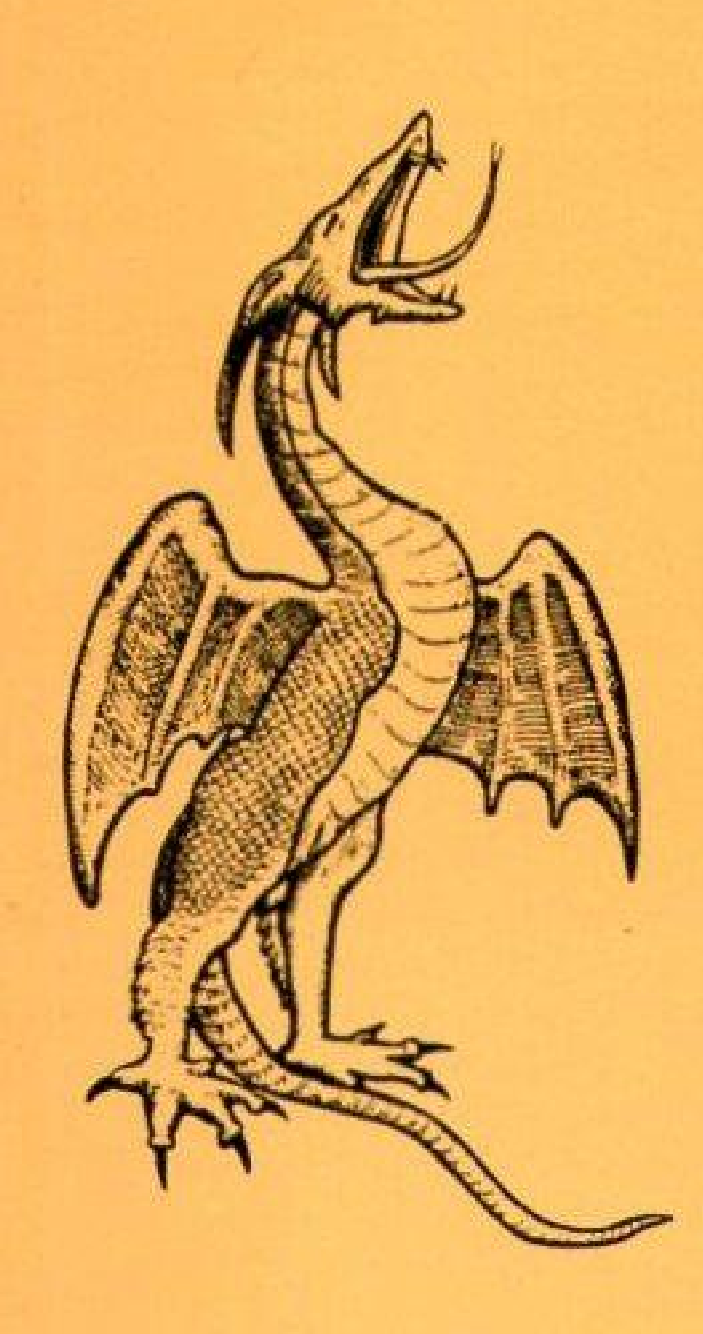
Donn. Antiguo dios irlandés de los muertos, cuya morada se encontraba en una isla próxima a la costa suroeste de Irlanda. Al parecer, daba instrucciones a las almas de los difuntos sobre el modo de llegar a los infiernos.



Drácula. En la leyenda europea oriental de la Edad Media, tirano rumano llamado Vlad el Empalador. Aunque se lo suele representar como vampiro, en muchos relatos aparece, simplemente, como heroico defensor de su país contra los turcos.
La idea del interés de Drácula por la sangre debió de surgir de la falta de misericordia que mostró con sus enemigos. En una ocasión un grupo de enviados turcos se negó a quitarse los turbantes en su presencia y el aterrador Vlad hizo que se los clavaran a las cabezas.
El mito moderno de Drácula tiene su origen en la novela del mismo nombre, escrita por Bram Stoker.



Dragón. En la mitología europea, fiera reptil que escupe llamaradas por la boca, a la que se suele representar como un monstruo enorme, alado y con cola que fustiga. Esta tradición procede de TIAMAT, dragona babilónica del caos. Sin embargo, en China el dragón *(long)* es una divinidad básicamente benévola y se la tiene en alta estima. Es portador de la lluvia y señor de todas las aguas de la tierra. El dragón estaba relacionado con el emperador y el *long* de cinco garras cumplía las funciones de insignia imperial.





Dríades. En la mitología griega, ninfas del bosque identificadas con los árboles. No eran inmortales, como comprobó ORFEO cuando su esposa, la dríade Eurídice, fue picada por una serpiente.



Duamutef. En el antiguo Egipto, uno de los cuatro hijos de HORUS, encargados de guardar las entrañas embalsamadas de los difuntos. Durante el proceso de momificación, se extirpaban los órganos internos, se los envolvía en lino y se los guardaba en unos recipientes conocidos con el nombre de vasos canopes. Duamutef protegía el vaso que contenía el estómago. Los otros tres hijos mumiformes de Horus eran responsables de los intestinos (Qebehsenuf, con cabeza de halcón), de los pulmones (Hapy, con cabeza de mono) y del hígado (Imset, con cabeza humana). Como Duamutef aparece con cabeza de chacal, se lo relaciona con ANUBIS.



Duat. Los infiernos en la mitología egipcia. Era un valle celestial, separado de la tierra y los cielos por una cadena montañosa, valle que el dios sol RA atravesaba cada noche después de ponerse.



Dumuzi. En la mitología sumeria, esposo que muere y renace de INANNA, diosa de la fertilidad. Cuando Inanna visitó la tierra del no retorno *(kur-nu-gi-a)*, sólo pudo salir en el momento en que contó con un sustituto. Furiosa porque Dumuzi no la había llorado, Inanna lo nombró sustituto y lo desterró a los infiernos. Más tarde Dumuzi escapó impulsado por los gemidos ceremoniales de sus adoradores. El mito de su muerte y resurrección refleja la importancia que la religión sumeria atribuía a las fuerzas de la naturaleza. Además, corre parejo con el ciclo anual de fertilidad y cosecha.



Durvasas. En la mitología hindú, sabio y encarnación de SHIVA. Cuando INDRA rechazó su guirnalda, Durvasas le lanzó una maldición de destrucción. La maldición debilitó tanto a Indra y a los demás dioses que los demonios aprovecharon la oportunidad para poner en cuestión su ascendencia. Así se desencadenó la lucha por AMRITA, el agua de la vida, surgida después de revolver el mar. VISHNÚ planteó a los dioses la idea de crear Amrita. El nombre Durvasas significa «mal vestido».



Dzelarhons. Los haida de la costa norteamericana del Pacífico consideran a Dzelarhons una importante deidad animal. Es una diosa rana y su marido, Kaiti, un dios oso.

E





Ea. En la mitología babilónica, dios del agua dulce. Equivalente del sumerio ENKI, fue esposo de Damkina y padre de MARDUK, dios supremo del panteón mesopotámico posterior. En parte pez y parcialmente humano, instruyó a los hombres en las artes de la agricultura y los guió por los caminos de la razón y la sabiduría. Al igual que Enki, formaba parte de una trinidad de dioses creadores. Los otros dos eran Anu, dios del sol, y ENLIL, dios del aire.



Eax. En la mitología griega, hermano de Palamedes al que Agamenón condenó a muerte, erróneamente, en Troya. Amargado por ese error de la justicia, Eax fue a Micenas a ver a Clitemnestra y le comunicó que su marido, Agamenón, retornaba con CASANDRA, su concubina troyana. Como venganza, Clitemnestra tomó por amante a Egisto y tramó la muerte de Agamenón. Eax también contribuyó al destierro de ORESTES después de que vengara el asesinato de Agamenón.



Eco. En la mitología griega, ninfa de la montaña. Es posible que Eco parloteara incesantemente con HERA a fin de distraerla de los adulterios de ZEUS, su marido. Lo cierto es que Hera se sintió obligada a quitar a Eco el poder de la palabra, de modo que sólo pudo repetir lo que decían los demás. Según otra versión del mito, Eco se consumió y se convirtió en un retumbo cuando Narciso la rechazó. Otra versión afirma que PAN, uno de sus pretendientes, ordenó a unos pastores que la desgarraran cuando la ninfa no correspondió a sus requirimientos.



Edao. En la mitología micronesia de los habitantes de las islas Marshall, aventurero heroico y mago. Surgió de la pierna del dios creador LOA, lo mismo que Wulleb y Lejman, el primer hombre y la primera mujer. Las aventuras de Edao son parangonables a las de OLOFAT, el

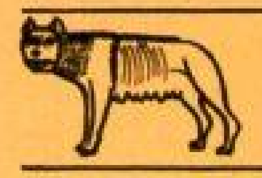
principal héroe micronesio. En su preocupación por la inmortalidad, Edao revela sus semejanzas con el héroe sumerio GILGAMESH.



Efé. En la mitología de los pigmeos de Africa, primer hombre que el dios del cielo instaló en la tierra. Después de ser creado, Efé fue al cielo y se convirtió en cazador de su creador. Luego de una prolongada ausencia, volvió a aparecer en la tierra, pero nadie lo reconoció. Efé comunicó a la humanidad que el gran dios del cielo estaba vivo y le regaló tres lanzas celestiales de caza.



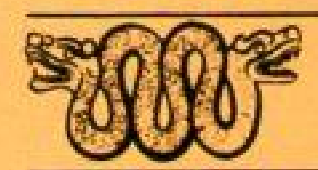
Egeo. En la mitología griega, rey de Atenas y probable padre de TESEO. Como los atenienses mataron a Androgeo, hijo de MINOS, todos los años Egeo estaba obligado a enviar a Creta nueve niños y nueve niñas como alimento para el monstruoso Minotauro. Teseo zarpó con vela negra para librar a Atenas de ese tributo y dijo que, si tenía éxito, retornaría con vela blanca. Aunque cumplió la misión, olvidó cambiar la vela. Al ver que el barco retornaba con vela negra, Egeo creyó que Teseo estaba muerto y se arrojó al mar.



Egeria. En la mitología romana, ninfa acuática que protegía a los nonatos. Se decía que el legendario Numa, segundo rey de Roma, se había casado con Egeria, que le había dado instrucciones para tratar los asuntos políticos y religiosos. A la muerte de Numa, Egeria vertió tantas lágrimas que se convirtió en fuente.



Egisto. En la mitología griega, hijo de Tiestes con su propia hija, Pelopia. El oráculo había dicho a Tiestes que se vengaría de su hermano Atreo —que había asesinado a sus hijos— si tenía un vástago con su propia hija. En consecuencia, violó a Pelopia, que posteriormente se casó con Atreo sin decirle quién era ni referirse a su embarazo. Su hijo recibió el nombre de Egisto y fue criado por Atreo, rey de Micenas, al que mató para vengar el asesinato de sus hermanos. Cuando Agamenón, hijo y sucesor de Atreo, partió a la guerra de Troya, su esposa Clitemnestra se convirtió en amante de Egisto. Clitemnestra y Egisto dieron muerte a Agamenón a su regreso de Troya, acto por el cual merecieron la venganza de ORESTES, hijo de Agamenón. La enemistad mortal tocó a su término gracias a la intervención de ATENEA, que convenció a las ERINIAS (Furias) para que aceptaran que Orestes tenía la obligación de vengar la muerte de su padre, aunque para ello tuviera que matar a su madre, Clitemnestra.



Ehecatl. En la mitología de los aztecas de América Central, dios de los vientos, uno de los aspectos de QUETZALCÓATL, el dios pájaro-serpiente. Enseñó la cópula a la humanidad sacando de los infiernos a la doncella Mayahuel y haciéndole el amor en la tierra. En el sitio donde el acto tuvo lugar brotó un bello árbol con dos fuertes ramas. A partir de ese momento los aztecas consideraron que el susurro del viento en la arboleda representaba el deseo de Ehecatl.



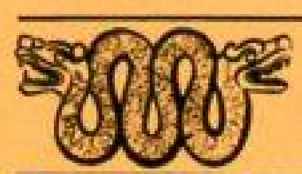
Einherjar. En la mitología germánica, los guerreros muertos que moraban con ODÍN en el Valhalla. Se alimentaban de un jabalí que constantemente se reponía y bebían de un tonel inagotable. Cada día ponían a prueba sus aptitudes como luchadores mientras aguardaban el fin de los tiempos. El Ragnarök, último combate en la llanura de Vigrid, será testigo de su destrucción —y de la de los dioses— en una batalla cataclísmica entre dioses y hombres, gigantes y monstruos. Una sensación de condena semejante dominó a los vikingos y dio pábulo a que las tripulaciones de las naves combatieran sin importarles su seguridad. Se decía que el propio Odín había inspirado a los terribles *berserkers*, guerreros enloquecidos que se lanzaban desnudos y soltando espumarajos por la boca en medio del fragor de la batalla.



Ek Chuah. En la mitología maya de América Central, cruel y violento dios de la guerra, que se caracterizaba por tener un ojo bordeado de negro. Su nombre significa «negro señor de la guerra». Ek Chuah también era patrón de los comerciantes y como tal se lo representa cargando a la espalda un pesado saco de mercancías.



Ekur. Nombre del templo de ENLIL en Nippur, en la antigua Mesopotamia, donde se celebraba la asamblea de los dioses. En ese templo los dioses decidieron cuestiones importantes y, en respuesta a la amenaza planteada por TIAMAT —la dragona del caos—, eligieron a MARDUK como adalid divino. Sin embargo, antes de poner manos a la obra los dioses se fortalecían con abundante comida y bebida.

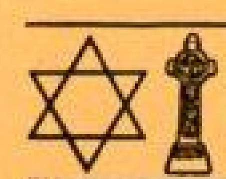
El Dorado. Rey dorado de la leyenda española relativa a América Central y del Sur. Aparece en el siglo XVI, en el momento en que se enviaron expediciones en busca de la plata y el oro. Se creía que el propio El Dorado estaba espolvoreado de oro y que su reino era un sitio en el que abundaban los palacios de oro y las calles pavimentadas con adoquines de oro. Este relato amañado por los soberanos incas de Perú alentó a los españoles en la búsqueda de riquezas. Dos motivos impulsaron a los conquistadores del nuevo mundo: la codicia y el fervor religioso. Muchas de las bajas que sufrió el cuerpo expedicionario de Hernán Cortés se debieron a que los soldados estaban sobrecargados de botines. Se ahogaron en los pantanos que rodean a Tenochtitlan, la capital azteca.



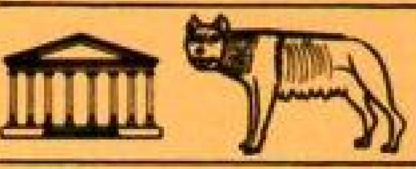
El-lal. Héroe legendario en la mitología de los tehuelches de la Patagonia. Su padre deseaba devorarlo y lo arrancó del útero de su madre. Sin embargo, lo salvó Rata al refugiarlo en el agujero que tenía en la tierra. Posteriormente El-lal salió del agujero y se convirtió en gobernante de la tierra gracias a su invento: el arco y la flecha. Venció a una raza de demonios gigantes y mató a su jefe, Goshy-e, transformándose en tábano y envenenando con su aguijón el estómago del gigante. Después de asegurar de este modo el futuro de la humanidad, El-lal se elevó al otro mundo en las alas de un cisne.



Electra. En la mitología griega, hija de Agamenón y Clitemnestra. Su nombre significa «ámbar». Cuando a su regreso de Troya, Agamenón —rey de Micenas— fue asesinado por Clitemnestra y su amante Egisto, Electra se ocupó de que su hermano ORESTES fuese enviado al exilio, para que no corriera peligro. Más tarde Orestes regresó para vengar la muerte de Agamenón.



Elías. Uno de los profetas destacados del Antiguo Testamento. Elías se relaciona, básicamente, con el culto de Yahveh por encima del de otros dioses cananeos y con la denuncia de la idolatría. Su pugna con BAAL acabó con la muerte de los sacerdotes de este dios. Al final de su vida, Elías subió físicamente al cielo en un carro de fuego. En el Nuevo Testamento aparece con Moisés en la transfiguración de JESÚS.



Elíseo. En las mitologías griega y romana, hogar de los muertos felices y virtuosos, identificados con las Islas de los Benditos. Los Champs Elysées de París lo rememoran.



Emain Macha. En la mitología irlandesa, sede de los reyes del Ulster, situada cerca de la moderna Armagh. Sediento de sangre, en una ocasión el héroe CUCHULAINN trazó un círculo con su carro alrededor de la ciudad fortificada. Su furia bélica se apaciguó de una forma novedosa: un grupo de mujeres desnudas de Emain Macha enfrió a Cuchulainn con tres tinas de agua fría.



Emer. Esposa del héroe irlandés CUCHULAINN. Era hija de Forgall el Taimado. Cuchulainn se enamoró a primera vista de la bella Emer, pero el padre se opuso. Para conquistar su mano, Cuchulainn tuvo que someterse a su formación como guerrero en Escocia. Incluso entonces Forgall se negó a permitir que Emer contrajese matrimonio y encontró la muerte cuando intentó impedir que Cuchulainn cumpliera su propósito.

Aunque al final el héroe se salió con la suya, la vida conyugal no fue nada fácil para Emer, entre otros motivos porque muchísimas mujeres se mostraron cautivadas por los encantos de Cuchulainn.



Emma-o. Dios de la muerte del budismo japonés, identificado con el chino Yanwang. Ambos dioses procedían de YAMA, dios hindú de la muerte, y fueron importados de India. Emma-o es un juez implacable que rige Jigoku, los infiernos. Dicho reino se divide en ocho infiernos de fuego y otros ocho de hielo.
Un espejo mágico sirve para que Emma-o detecte el pecado y, por ende, la morada que corresponde al pecador.



Endimión. En la mitología griega, rey de Elis. La diosa de la luna Selene se enamoró de Endimión y le dio cincuenta hijas. Como le resultaba imposible aceptar la idea de la muerte de Endimión, Selene hizo que durmiera para siempre en una cueva, eternamente joven y apuesto. Según otra versión, Endimión pidió a ZEUS la juventud eterna; el dios le dio a elegir entre la inmortalidad y el sueño eterno y el rey escogió la segunda posibilidad.



Endo Morito. En el Japón medieval, guerrero legendario que se hizo monje. Se enamoró de Kesa y juró matar a toda su familia si no lo ayudaba a asesinar a su marido y accedía a convertirse en su esposa. Cierta noche Kesa dijo a Endo que se colara en la habitación de su marido; el guerrero le hizo caso, le cortó la cabeza y entonces se dio cuenta de que era Kesa con la camisa de dormir de su esposo. Como penitencia por su acto, Endo se hizo monje y soportó grandes privaciones.



Enkidu. En la mitología mesopotámica, rival y amigo de GILGAMESH, soberano semidivino de Uruk, importante ciudad sumeria. Enkidu fue creado por la diosa Aruru a petición de los súbditos de Gilgamesh, a quienes la energía del rey había dejado agotados. Como era un hombre natural, nacido en el monte, Enkidu tenía poder sobre los animales. Gilgamesh lo introdujo en la vida civilizada, lo combatió y más tarde se convirtió en su amigo íntimo. Durante el resto de la vida de Enkidu siguieron siendo camaradas leales que deambularon en pos de aventuras. La muerte de Enkidu lanzó a Gilgamesh a la búsqueda de la inmortalidad. Recorrió el mundo buscando a su antepasado Utnapishtim.



Enopión. Hijo del dios griego DIONISO con Ariadna, díscola hija de MINOS, rey de Creta. Enopión dominó el cultivo de viñas en Creta y posteriormente convirtió Quíos, la isla que lo vio nacier, en una destacada productora de vinos. Prometió la mano de su hija Mérope al gigante Orión, pero en el último momento se desdijo. Enopión significa «bebedor de vino».



Eolo. Dios de los vientos en la mitología griega. Vivía en la isla flotante de Eolia, en una de cuyas cuevas guardaba los vientos, dentro de un odre. Cuando JUNO intentó impedir el viaje de ENEAS a Italia, convenció a Eolo para que quitase los vientos del odre.



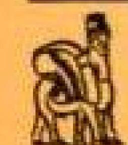
Epimeteo. En la mitología griega, titán hermano de PROMETEO y marido de PANDORA, la primera mujer mortal. Esta llevó como dote una vasija que estaba prohibido abrir. Pero Epimeteo levantó la tapa de la vasija y dejó escapar todos sus dones; según algunas versiones, liberó todos los males. Sólo quedó dentro la esperanza.



Epona. En la mitología celta, diosa de los jinetes y los animales. Su nombre significa «gran yegua». Por lo general se la representa a lomos de un caballo o sentada en el trono, mientras dos potros comen de su regazo. Los mozos de cuadra le erigieron santuarios en los establos y su culto estaba difundido por las provincias romanas occidentales.



Equidna. En la mitología griega, monstruo femenino, mitad humana y mitad serpiente. Su nombre significa «serpiente» y era esposa de TIFÓN, el monstruo que desafió a ZEUS. Aunque no figura en los mitos principales, es importante en tanto que madre de la Hidra (a la que HERACLES mató), de la ESFINGE, de Cerbero (perro guardián de los infiernos) y de Quimera (a la que Belerofonte dio muerte).



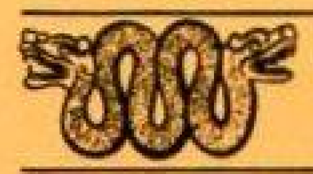
Ereshkigal. En la mitología mesopotámica, diosa de los infiernos y hermana de INANNA, diosa de la fertilidad. Ereshkigal regía *kur-nu-gi-a* (la tierra del no retorno). El descenso de Inanna al reino de los infiernos, en el que pretendía afirmar su soberanía, concluyó con su propia muerte. Sólo quedó en libertad gracias a la astucia de ENKI. Aunque éste la revivió en secreto, Inanna tuvo que encontrar a alguien que ocupara su sitio y decidió sacrificar a su marido Dumuzi. La incapacidad de Inanna de ejercer su soberanía en *kur-nu-gi-a* la obligó a seguir compartiendo el poder con Ereshkigal, lo que simboliza el dualismo del bien y el mal inherente a los dioses mesopotámicos. Para nosotros es lamentable que este mito de cinco mil años de antigüedad sólo sobreviva fragmentariamente.



Erictonio. En la mitología griega, arcaico rey de Atenas al que se representaba como un hombre con piernas de serpientes o de dragones. Nació del semen que el dios herrero HEFESTO dejó caer sobre la tierra cuando intentó violar a ATENEA. Esta diosa metió a Erictonio en una cesta que entregó a las hijas del monarca ateniense Cécrope y les prohibió abrirla. Desobedecieron ellas a Atenea y el aspecto de Erictonio las aterró hasta el extremo de que se volvieron locas. Erictonio inventó el carro para ocultar sus piernas deformes en sus apariciones públicas. Cabe la posibilidad de que el mito de la invención refleje la mejora de la capacidad militar de Atenas.
En lo que se refiere a la naturaleza ofídica de Erictonio, sin duda alude al culto helénico de la diosa madre. En principio los atenienses hablaban otra lengua antes de adoptar la griega. También es evidente que HERA, esposa de ZEUS, es una diosa madre helénica. Cécrope, arcaico monarca de Atenas, también era un hombre-serpiente. Más adelante la veneración por la serpiente se convirtió en el fundamento de una ley por la cual se exigía a los ciudadanos de Atenas que enterrasen a las serpientes muertas.



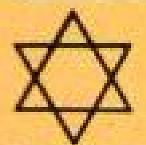
Eros. En la mitología griega, dios juvenil del amor, equivalente al romano Amor o a Cupido (deseo). Eros alude a la cópula. Existen varios mitos acerca de su nacimiento. En algunos, se trata de un dios primitivo nacido de la unión de Caos con Gea (la tierra); en otros, es hijo de AFRODITA y ARES. No caben dudas de que Eros es anterior a Afrodita, por lo que su adopción probablemente se debió a la especialización del culto de Afrodita como diosa de la pasión. Generalmente se representa a Eros como un joven alado con el arco y la flecha. Su flecha lleva el amor al corazón de la persona a la que alcanza.



Erzulie. Diosa del amor en el panteón vudú de Haití. Es una diosa ambivalente, sembradora de la discordia y la envidia y productora de la buena salud y la prosperidad. En su aspecto demoníaco, hace que las personas y animales a los que posee giren hasta adoptar formas grotescamente distorsionadas. En tanto que benévola diosa del amor, es generosa en sus dones, va vestida con opulencia y está seductoramente perfumada. En ocasiones, bajo la forma de Erzulie Ge-Rouge, se la representa llorando por la brevedad de la vida y la muerte del amor.



Escila. En la mitología griega, monstruo marino que vivía en el estrecho de Messina. Originalmente Escila era una ninfa, pero CIRCE la transformó en un monstruo de seis cabezas. Situó su guarida en una gruta emplazada frente al remolino de Caribdis y se alimentó de los navegantes que pasaban, incluidos algunos tripulantes de la nave de ULISES



Eshmun. Deidad cananea que sufrió la castración y probablemente la muerte a manos de una diosa apasionada llamada Astronoe. El culto a Eshmun se ha encontrado en Cartago, gran colonia africana de Tiro. Allí fue el dios de la curación, equivalente cartaginés del griego ASCLEPIO. También cabe la posibilidad de que Eshmun fuese idéntico a ADONIS, el amado de AFRODITA. La relación entre Eshmun y Adonis quedaría establecida si se comprobara que Astronoe es otro nombre de ASTARTÉ, diosa madre cananea. En el templo de Astarté en Biblos se celebraban la muerte y la resurrección anuales de Adonis. Su reaparición anual en la tierra se caracterizaba por el florecimiento de la anémona roja.



Eshu. En la mitología de los yoruba de Nigeria, intermediario timador entre los hombres y los dioses. Como habla todas las lenguas, puede transmitir a la humanidad los mensajes de los dioses. También entrega a los dioses los sacrificios de la humanidad. Preside y fomenta la intervención del azar en la vida humana.



Espartoi. En la mitología griega, «hombres sembrados» que crecieron a partir de los dientes de un dragón tebano. Cuando CADMO dio muerte al despreciable ser, ATENEA le aconsejó que sembrase la mitad de sus dientes. En el acto surgió un grupo de hombres armados, pero Cadmo los venció enfrentándolos entre sí. Cinco sobrevivieron y se convirtieron en los antepasados de las principales familias tebanas.



Estentor. Heraldo de la antigua Grecia cuya voz equivalía a la de cincuenta hombres. De todos modos, murió como consecuencia de las lesiones que sufrió en un certamen de gritos contra HERMES.



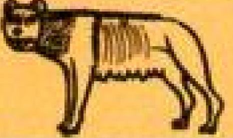
Estérope. Una de las siete pléyades, hijas de Atlante que, según creían los antiguos griegos, era quien sostenía el cielo. Fue creada por ZEUS, lo mismo que sus hermanas.



Estige. En la mitología griega, río que rodeaba nueve veces los infiernos de HADES. Los muertos cruzaban el río con la ayuda de Caronte, barquero viejo y cascarrabias. Como exigía el pago, los griegos enterraban a los muertos poniéndoles en la boca una moneda llamada óbolo. Estige (abominación) era hija de Océano y Tetis. ZEUS obligó a los dioses a prestar juramento solemne en nombre del río y todo aquel que faltase a su palabra se vería obligado a beber sus aguas, aguas tan espantosas que durante nueve años resultaba privado de voz y aliento.



Ethlinn. En la mitología irlandesa, hija del tuerto Balor, dios de la muerte, y madre de LUGH. Como le había comunicado que su hija daría a luz un hijo que lo mataría, Balor encerró a Ethlinn en una torre de cristal para que no conociese hombre. Cian —al que Balor había robado su vaca mágica— se vengó vistiendo de mujer y acercándose sigilosamente a Ethlinn. Esta le dio tres hijos, a dos de los cuales Balor mató asfixiándolos; el tercero, Lugh, logró escapar y finalmente dio muerte a su abuelo.

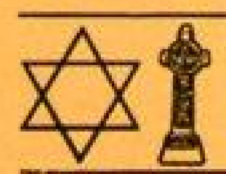
Etna. Volcán de la costa este de Sicilia, cuyo nombre es de origen incierto. El nexo que los romanos establecieron entre HEFESTO —dios herrero griego— y Vulcano dio origen al mito según el cual las fraguas de Hefesto se encontraban debajo del Etna. Otra explicación de su actividad volcánica sostiene que TIFÓN estuvo encarcelado en su interior. Luego de una lucha titánica, ese monstruo inmortal fue sujetado por ZEUS, que lo cubrió con la isla de Sicilia.



Euriclea. En la mitología griega, nodriza de ULISES, que lo reconoció a su regreso de Troya. Cuando le lavó los pies, la cicatriz que el héroe tenía en la pierna descubrió su identidad. Ulises utilizó las pruebas de Euriclea para decidir la ejecución de las servidoras de su esposa después de la matanza de los pretendientes. También encontraron la muerte los que se pusieron de parte de aquéllos.



Eurídice. En la mitología griega, dríade y esposa de ORFEO. Cuando Aristeo, hijo de Apolo, intentó violarla, Eurídice huyó, pero fue mordida por una serpiente y murió. Orfeo descendió a buscarla al reino de HADES y se le prometió que podría llevarla a vivir en la tierra si se abstenía de mirarla mientras Eurídice lo seguía hasta salir a la luz del día. Pero Orfeo se volvió y, en consecuencia, perdió definitivamente a Eurídice.



Eva. Según la Biblia, primera mujer de la tierra. Esposa de Adán, fue creada a partir de una de sus costillas. Como se dejó tentar por la serpiente y entregó a Adán una manzana del árbol del bien y del mal, hizo que Adán cometiera el pecado original de desobedecer el mandamiento de Yahveh. Este dios expulsó a Adán y Eva del Jardín del Edén, el paraíso terrenal.



Evandro. En la antigua Grecia, nombre original de PAN u otra deidad arcadia relacionada con él. Por razones desconocidas, Evandro pasó a formar parte de la mitología romana a través de la historia de ENEAS. Al parecer, Evandro se trasladó a Italia antes de la guerra de Troya. Aunque ya era un anciano cuando Eneas llegó, ofreció amistad al recién llegado y fue un firme aliado contra las tribus italianas hostiles.



Excalibur. En la leyenda celta, espada mágica que sólo ARTURO pudo sacar de una piedra. Con esa hazaña puso de manifiesto que estaba destinado a convertirse en rey de Britania. Al ser mortalmente herido, Arturo ordenó a sir Bedivere que arrojara a Excalibur al mar o a un lago. Cuando el caballero cumplió la orden, entre las aguas asomó una mano que aferró la espada y desapareció. Poco después tres hadas en una barca trasladaron a Arturo hasta Avalón.

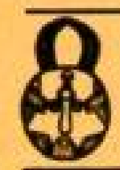
F



Faetonte. Hijo del dios solar griego Helios. Faetonte intentó conducir el carro de fuego de su padre, pero no pudo dominar a los briosos corceles y el vehículo se incendió y trazó la Vía Láctea. Luego se desplomó sobre la tierra y creó el desierto libio. ZEUS no tuvo más remedio que enviar el diluvio para impedir que toda la tierra fuese pasto de las llamas. Según algunas versiones, dio muerte a Faetonte con un rayo.



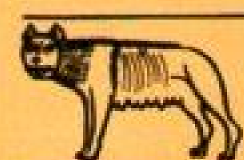
Fafnir. En la mitología germánica, hijo dragón del mago-agricultor Hredimar. Cuando LOKI mató a Otter, hermano de Fafnir, como compensación tuvo que llenar con oro rojo el pellejo del difunto. Sobre ese tesoro recayó una maldición y, en consecuencia, Fafnir se transformó en dragón para protegerlo. El héroe Sigurd se apoderó del oro dando muerte a Fafnir.



Faran. Héroe de la mitología de los songay del Africa occidental. Faran tenía un estanque lleno de plantas de arroz, pero cada noche el espíritu acuático Zin-Kibaru tocaba la guitarra y convencía a los peces de que se comiesen el arroz. Faran llegó a la conclusión de que el único modo de resolver el problema consistía en hacer frente al espíritu. Durante el combate, tanto el espíritu como el héroe apelaron a la magia para burlarse mutuamente. La magia de Faran fue más potente y venció a Zir-Kibaru, que entregó a Faran sus instrumentos mágicos y los espíritus que le seguían.



Farbauti. En la mitología germánica, gigante que fue padre del dios timador LOKI. Su madre fue la gigante Laufey.

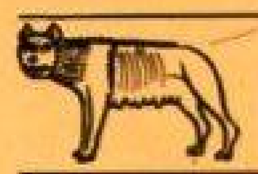


Fauno. Dios italiano de la agricultura al que los romanos identificaron con el griego PAN. Según algunas

versiones Fauno fue nieto de SATURNO y descendiente de MARTE. Los romanos lo veneraron como dios de la profecía.



Fausto. En la leyenda europea, el doctor Faustus, que vendió su alma a SATÁN, era un mago alemán erudito. Aunque el relato se hizo famoso en el siglo XVI, procedía de una tradición popular muy anterior. Fausto hizo un pacto con Satán, generalmente representado bajo la forma de Mefistófeles, y le vendió su alma a cambio de juventud, sabiduría y poderes mágicos. Entre las grandes bellezas que Fausto soñaba conocer figuraba HELENA, causante de la guerra de Troya.



Fáustulo. En la mitología romana, pastor real que encontró abandonados a RÓMULO y a Remo amamantándose de una loba. Crió en secreto a los gemelos que se convirtieron en los fundadores de Roma.



Febe. En la mitología griega, hija de Urano (el cielo) y Gea (la tierra). Fue abuela de Apolo y ÁRTEMIS. El nombre Febe (brillante) también fue uno de los títulos de Diana, diosa romana de la luna, equivalente de la griega Artemis.



Fedra. Antigua princesa griega, hija de MINOS y Pasífae, reyes de Creta. Años después de la matanza del Minotauro y de la desaparición de su hermana Ariadna, Fedra fue dada en matrimonio al rey ateniense TESEO por su hermano, que había sucedido a Minos. Sin embargo, Fedra se enamoró locamente de Hipólito, hijo de Teseo con una esposa anterior. Cuando Fedra tomó conciencia de que Hipólito rechazaba su apasionado amor, le dijo a Teseo que había intentado violarla. Luego Fedra se ahorcó. Su trágico final probablemente estaba relacionado con la maldición de POSIDÓN, al que Minos ofendió cuando se negó a sacrificar el toro que el dios le envió desde el mar. Con anterioridad la misma maldición hizo que Pasífae, madre de Fedra, concibiese al monstruoso Minotauro.



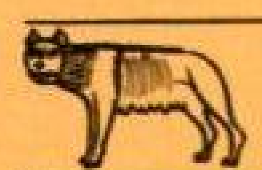
Feng Bo. Dios chino de los vientos. Se lo suele representar como un anciano de barba, capa y gorra. Sujeta con las manos el saco que alberga los vientos. De hecho, Feng Bo es un alto funcionario del ministerio celestial del trueno y acata las órdenes de Lei Kung (dios del trueno). El nombre Feng Bo significa «conde del viento». En ocasiones lo reemplaza su esposa Feng Bobo.



Fénix. En el antiguo Egipto, ave fabulosa que renacía de sus cenizas. El historiador griego Herodoto afirmó haberla visto en Heliópolis en el siglo VI a.C. Se consideraba que el Ave Fénix representaba al sol que, bajo la forma de RA, desaparecía cada noche convertido en un anciano y a la mañana siguiente aparecía transformado en niño.



Fenrir. En la mitología germánica, lobo gigante y vástago de LOKI, al que los dioses encadenaron y así permanecerá hasta el fin del mundo. Durante el Ragnarök, Fenrir tragará el sol y morderá la luna antes de perecer en medio de la destrucción general.



Fides. En la mitología romana, diosa de la honradez y de las virtudes públicas, cuyo culto fue instituido por Numa, segundo soberano de Roma. Se representaba a Fides como una doncella vestida de blanco que se desplazaba en carro. Mantiene abierta la mano derecha para simbolizar su imparcialidad y su buena fe.



Filoctetes. Héroe griego legendario que aceptó encender la pira en la que agonizaba HERACLES. A cambio Filoctetes recibió el arco y las flechas de Heracles. Como las flechas nunca erraban el blanco, es posible que las utilizara durante la guerra de Troya. Sin duda, ellas lo mantuvieron vivo cuando, por sugerencia de Ulises, fue abandonado en la isla de Lemnos en virtud de que tenía una herida ponzoñosa que no sanaba. Luego, un médico curaría a Filoctetes.



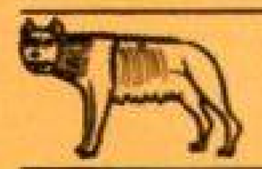
Fingal. Otro nombre del sabio y guerrero irlandés Finn mac Cumhaill o Fionn mac Cumhaill. Fionn significa «rubio» y Fingal «extranjero rubio».



Finn. También llamado Fionn mac Cumhaill. Legendario héroe irlandés, hijo del capitán de los Fiana y leal guardaespaldas de los soberanos de Irlanda. Finn quiso estudiar magia con un druida llamado Finegas. Cuando el druida pescó a Fintan (el salmón del conocimiento), pidió a Finn que lo cocinase. Finn se quemó el pulgar con la carne del pez, se lo chupó y así fue como conquistó la sabiduría en lugar de Finegas. Más adelante Finn salvó el palacio del soberano del asedio de los demonios y se lo nombró capitán de los Fiana porque su padre ya había muerto. El resto de la vida de Finn abarca un ciclo de aventuras heroicas que incluyen el amor, el combate y la hechicería. Durante mucho tiempo se creyó que Finn no había muerto y que permanecía dormido en una gruta, presto a acudir en auxilio de Irlanda en su hora de mayor necesidad. Se trata de una antigua idea celta que se repite en la «no muerte» del rey británico ARTURO.



Fintan. En la mitología irlandesa, salmón del conocimiento que Finn mac Cumhaill probó casualmente. Se quemó el pulgar con la carne del pescado mientras lo giraba en el espetón. En cuanto se chupó el pulgar se transformó en sabio. La fuente última de la sabiduría eran las avellanas mágicas, que se supone Fintan había comido.



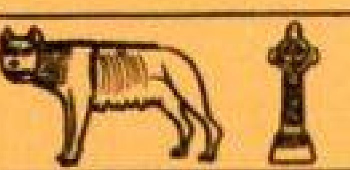
Flora. En la mitología romana, diosa de la floración o de las plantas en flor. Flora tocó a JUNO con una hierba para que posteriormente la esposa de JÚPITER concibiera a MARTE, dios de la guerra.



Fobo. En la mitología griega, dios del pánico en el campo de batalla. Era hijo de la unión entre AFRODITA y ARES y ayudante de su padre. Asimismo, era hermano de Deimo, dios del miedo. La otra deidad griega que causaba pánico era PAN.



Fomorii. En la mitología irlandesa, pueblo violento y deforme que originalmente controlaba el país. Estaban gobernados por Balor, dios de la muerte, y probablemente vivían bajo el mar. Se los relacionaba con las tinieblas y las fuerzas del mal y eran enemigos de los tuatha de Danann, el pueblo de la diosa madre Danann. Cuando Bres, príncipe de los fomorii, reunió a sus huestes para atacar a los tuatha de Danann, fue derrotado en la segunda batalla de Magh Tuireadh.



Fortuna. Equivalente romano de la diosa griega Tique (suerte). Diosa italiana antigua, originalmente de la expansión y la fertilidad, en Roma se relacionó gradualmente a Fortuna con la intervención del azar. El hecho de que no mostrara el menor respeto por las clases a la hora de repartir fortuna queda de manifiesto en su fiesta, que se celebraba en junio. La fiesta de Fortuna era una de las excepcionales ocasiones en la que los esclavos participaban libremente de las ceremonias religiosas de la ciudad. En la Europa de la Edad Media, la idea de la rueda de la fortuna se convirtió en una leyenda muy influyente. En *La muerte de Arturo*, de Malory, publicado por Caxton en 1485, hay una descripción muy precisa de dicha rueda en un sueño que ARTURO tuvo antes de su fatídico encuentro con Mordreut. El rey soñó que estaba en una silla atada a una rueda, debajo de la cual se extendían «unas horribles y profundas aguas turbias, dentro de las cuales anidaban todo tipo de serpientes, gusanos y bestias salvajes, asquerosas y horribles».



Freyja. En la mitología germánica, diosa Vanir de la juventud y la cópula. Era hermana de FREYR y esposa de Odur, dios del sol. Su famoso cinturón o collar, llamado *brisling*, le fue regalado por los enanos, que lo fabricaron después de que hiciese el amor con ellos. Freyja fue sexualmente promiscua con los dioses, aunque se supone que vertió lágrimas de ámbar y oro cuando Odur la abandonó. Poseía la

capacidad de volar con forma de halcón y su carro estaba tirado por gatos. El viernes era el día de su culto. Después de la reconciliación entre las familias divinas Aesir y Vanir, Freyja quedó incorporada a FRIGG, esposa de ODÍN.



Fugen-bosatsu. Bodhisattva (aspirante a BUDA) Samantabhadra del budismo japonés, que será el último Buda. Generalmente se lo representa como un joven a lomos de un elefante blanco de seis colmillos y con una flor de loto en la mano. Fugen-bosatsu tuvo un gran atractivo para las mujeres del Japón medieval. En el siglo XIII se le apareció a un monje bajo la forma de cortesano, demostrando de esa manera que la condición de Buda estaba latente en todos los seres humanos. Sin embargo, actualmente apenas se venera al bodhisattva.



Fuji Hime. Según la leyenda sintoísta, princesa inmortal que mora en el Fuji Yama, montaña sagrada de Japón. Es capaz de hacer florecer los árboles y tradicionalmente se la representa con un ramo de glicinas en la mano. Las dificultades del Japón medieval se debieron al renacimiento del sintoísmo, la religión autóctona. Surgieron sectas patrióticas que predicaron que Japón era la nación principal, el centro del mundo, y que el monte Fuji era la morada de Kunitokotachi, la deidad suprema. En consecuencia, Fuji Hime se convirtió en la guardiana de la montaña sagrada.



Fuji Yama. En la mitología japonesa, montaña en que moraba el dios supremo Kunitokotachi según las sectas patrióticas de los siglos XVI y XVII. El espíritu sagrado de la montaña protegía a la nación y sólo podían escalarla los que se habían sometido a la purificación ritual. Según la leyenda sintoísta, el Fuji Yama es la morada de la princesa inmortal Fuji Hime.



Futen. Dios de los vientos del budismo japonés, procedente de Vayu, dios hindú de los vientos. Se lo representa como un anciano de luengas barbas que porta una pancarta que los vientos despliegan.

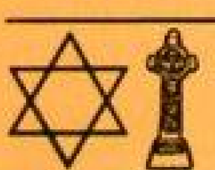


Fuxi. Hermano de NUGUA en el mito chino del diluvio. Sobrevivieron al diluvio en el interior de la calabaza que les proporcionó el agradecido dios del trueno. Después contrajeron matrimonio y repoblaron la tierra.

G



Ga-gorib. En las leyendas de los hotentotes del suroeste de Africa, monstruo cuyo nombre significa «el abatidor». Tenía la costumbre de sentarse en el borde de un gran abismo y proponía a los viandantes que le arrojasen piedras. Estas siempre rebotaban, mataban a quienes las lanzaban y hacían que los cuerpos sin vida cayeran al abismo. Finalmente Ga-gorib fue destruido por el héroe HEITSI-EIBIB, que esperó a que el monstruo desviara la mirada para arrojar la piedra. Esta lo golpeó bajo la oreja y lo arrastró al abismo.



Gabriel. Arcángel que en la Biblia aparece como mensajero de Yahveh. Visita a DANIEL en dos ocasiones, una para anunciar el retorno de los hebreos de su cautiverio en Babilonia, y otra para explicar la diversidad de las naciones. Posteriormente se le aparece a María para anunciarle que, por mediación del Espíritu Santo, ha concebido a JESÚS. Asimismo, es quien tocará la trompeta en el Juicio Final. En la tradición islámica, Gabriel (o Jibril) dictó a Mahoma la copia celestial del Corán.



Galahad. Destacado caballero de la legendaria Tabla Redonda e hijo de sir Lanzarote y Elaine. Cuando Lanzarote se negó a casarse con Elaine, ésta apeló a la magia y adoptó la forma de Ginebra, esposa de ARTURO, de la que el caballero estaba enamorado. Pese a ser hijo de un padre reticente, sir Galahad fue el caballero más puro y noble de la cristiandad. Fue el único al que se consideró digno de ver el Santo Grial. Cuando Galahad ocupó el lugar vacante en la Tabla Redonda —reservado a quien fuese capaz de buscar con éxito el Santo Grial—, permaneció ileso mientras que los que con anterioridad habían intentado ocupar el sitio fueron devorados. Galahad partió en pos del Grial. Lo encontró tras muchas aventuras, murió y subió al cielo acompañado por una multitud de ángeles.



Galatea. En la mitología griega, ninfa marina que vivía en la isla de Sicilia y era hija del dios del mar Nereo y de Dóride. Amaba al bello Acis, hijo de PAN con una ninfa del río, pero el monstruoso Polifemo, uno de los CÍCLOPES, estaba enamorado de ella. Para quitar de en medio a su rival, Polifemo aplastó a Acis con una roca. Los dioses o la propia Galatea convirtieron la sangre de Acis en el río que lleva su nombre. Otra versión de la leyenda excluye a Acis y Galatea acepta el galanteo de Polifemo, que la impresiona con sus cánticos y sus interpretaciones con la flauta.



Ganga. En la mitología hindú, nombre de la diosa del Ganges, río sagrado. Se cree que surgió del dedo gordo del pie de VISHNÚ. El río bajó a la tierra gracias a las plegarias del sabio Bhagirathi, que utilizó sus aguas para dispersar las cenizas de los difuntos. Como Ganga no quería abandonar el cielo, amenazó con provocar una gran inundación que habría ahogado a la humanidad. Para impedir la catástrofe, SHIVA hizo correr las aguas del Ganges por sus cabellos. De esta manera redujo el caudal y lo dividió en siete mansos tributarios. En consecuencia, Shiva se ganó el título de Ganga-dhara, que significa «sustentador del Ganges».



Ganimedes. En la mitología griega, hijo de Tros, fundador de Troya. Ganimedes fue un bello joven al que ZEUS, disfrazado de águila, sedujo y llevó al Olimpo. Una vez allí, y para gran enfado de HERA, siguió siendo amante de Zeus y se convirtió en escanciador de los dioses. Para compensar a Tros la pérdida de su hijo, Zeus envió a HERMES, dios mensajero, con dos yeguas inmortales de regalo.



Gargantúa. Gigante medieval europeo a partir del cual François Rabelais (1483-1553) creó un ciclo de aventuras legendarias. El nombre significa «gaznate» y apunta al apetito desmesurado del gigante. Su hijo se llamaba Pantagruel (siempre ávido). Se atribuye a MERLÍN la creación de Gargantúa, que venció

fácilmente al monstruo LEVIATÁN en uno de sus viajes de exploración.



Garm. En la mitología germánica, perro feroz encadenado en Gnipahellir, cueva que señalaba la entrada de los infiernos. Garm es parangonable al griego Cerbero. Durante el Ragnarök quedará libre y matará y será matado por Tyr, dios de la guerra.



Garuda. En la mitología hindú, ser fabuloso mitad hombre y mitad pájaro, a lomos del cual vuela VISHNÚ. Al nacer Garuda era tan brillante que lo confundieron con AGNI, dios del fuego. Es el rey de las aves y enemigo jurado de las serpientes. Según un mito, roba AMRITA, el agua de la vida, que INDRA sólo recupera después de una airada disputa en la que Garuda le aplasta el rayo. El mito mesopotámico del pájaro Zu narra una historia parecida. El pájaro Zu o Imdugud —pájaro de la tormenta con cabeza de león— robó a ENLIL las tablillas del destino. Las recuperó su hijo NINURTA, dios de la guerra.





Gauna. En la mitología de los bosquimanos del suroeste de Africa, jefe de los espíritus de los muertos y enemigo acérrimo de KAANG, dios creador. Aunque menos poderoso que Kaang, Gauna —también llamado Gawa o Gawama— intenta superarlo y sembrar la discordia entre los hombres. Para rechazarlo se practican ritos comunales, sobre todo una danza de exorcismo.



Gayomard. En la mitología irania, hombre primitivo que, luego de existir tres mil años como espíritu, fue creado por AHURA MAZDA. Se volvió mortal en la segunda gran época de los tiempos, junto al toro primigenio Geush Urvan. Héroe cultural, introdujo en el mundo las artes de la civilización. De su simiente surgió una planta que produjo a la primera pareja humana: Masya y Masyane. Durante la tercera gran época, los hombres padecieron la tiranía de Azhi Dahak, el dragón de tres cabezas. Por instigación de la ramera Jeh, Gayomard fue asesinado por AHRIMÁN, la fuerza del mal. A la muerte de Gayomard, Masya y Masyane aceptaron el gobierno de Ahrimán y por este pecado se los condenó a existir eternamente en el infierno. Gayomard significa «vida que agoniza».



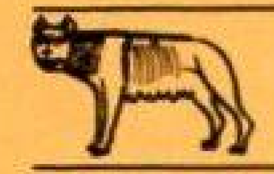
Gea. En la mitología griega, la madre tierra, primogénita de Caos. Era madre de Urano (el cielo) y de Ponto (el mar). En su unión con Urano, Gea parió a la primera generación de dioses. Fueron los titanes, que incluían a CRONO y a Rea, progenitores de ZEUS. También dio a luz a los CÍCLOPES y a los gigantes. Mientras Urano copulaba con Gea, Crono lo desmembró con la hoz que ésta —harta de la apasionada tiranía de su compañero— le había proporcionado. De esta forma, Crono separó para siempre el cielo y la tierra. A través del esperma y la sangre derramados por Urano, Gea dio a luz a las ERINIAS (Furias), a las ninfas y a otros gigantes. Según algunas versiones del mito, los genitales de Urano cayeron al mar y engendraron a AFRODITA, diosa del amor, que nació de la espuma. Cuando Crono mostró ser tan tiránico como Urano y devoró a sus hijos, Gea ayudó a Rea a esconder a Zeus, su hijo, en la isla de Creta. Posteriormente Zeus obligó a Crono a vomitar a sus hermanos y hermanas y lo encerró con los demás titanes en el Tártaro. Entonces la segunda generación de dioses, los olímpicos, gobernó el mundo. Pero Gea no estaba del todo satisfecha y estuvo a punto de trastocar el orden nuevo dando a luz al monstruo TIFÓN. Zeus sólo venció después de una enconada lucha. Este conflicto de la mitología griega recuerda la disputa de TARU, dios hitita del clima, con el dragón Illuyankas. Zeus y Taru perdieron transitoriamente algunos fragmentos del cuerpo.



Geb. En la mitología egipcia, dios de la tierra, hermano y esposo de la diosa del cielo NUT y, al igual que ésta, vástago de Shu (el aire) y de Tefnut (la humedad). Se lo representa como un hombre barbado con un ganso en la cabeza o como un ganso. Geb y Nut dieron origen a OSIRIS, ISIS, Neftis y SET. En algunos mitos el dios del sol RA se molestó por el matrimonio de Geb y Nut y los separó, imponiendo así la división entre el cielo y la tierra. En tanto que dios de la tierra, Geb era proveedor de las cosechas y sanador. También presenta un aspecto agorero: se temía que encarcelase a los muertos en su seno y de esta forma les impidiera acceder a la vida futura. Se creía que su risa —aunque es más probable que fuese su llanto por Nut— desencadenaba terremotos. Los antiguos griegos identificaron a Geb con CRONO.



Gefjon. En la mitología germánica, diosa de la fertilidad relacionada con el arado. Era una deidad Vanir y cuando estos dioses aunaron fuerzas con los Aesir, Gefjon contrajo matrimonio con uno de los hijos de ODÍN. Le dio cuatro hijos gigantes a los que convirtió en bueyes para arar una gran extensión de tierra. Luego esa tierra fue arrojada al mar y se convirtió en la isla de Zelanda. Este mito se vincula con la costumbre noreuropea de arar un trozo elegido de terreno a comienzos de primavera, antes de sembrar los campos, para garantizar la fertilidad. Gefjon fue una de las doncellas de Frigg y, al igual que ésta, conoció todos los acontecimientos del presente y del futuro, pero no pudo modificarlos.



Genio. En la mitología romana, espíritu guardián, equivalente al griego *daimon*, que preside el nacimiento de una persona y controla su personalidad y su destino. Significa «el procreador». También es importante mencionar aquí los genios duales, uno bueno y otro malo. Cada sitio y, ciertamente, todo en la naturaleza, tiene su genio o genios.



Gerda. En la mitología germánica, giganta que algunas versiones describen como la mujer más bella del mundo. Después de rechazar durante mucho tiempo el galanteo de Freyr, que la colmó de magníficos regalos, Gerda finalmente se casó con él porque cedió a las amenazas de su criado. Al parecer, el nombre de Gerda procede de la palabra que significa campo. En el mito del galanteo de Freyr se la describe como una giganta rutilante que llenó de luz brillante el cielo y el mar. Probablemente alude a un trozo de terreno cubierto de hielo e inmovilizado bajo el peso de la nieve congelada. En cuanto salió el sol —Freyr controlaba la lluvia y el sol—, Gerda se entibió y su rechazo disminuyó. Al aceptar el abrazo de Freyr, Gerda se convirtió en diosa de los plantíos de primavera.



Geriones. En la mitología griega, rey «español» (de la isla de Eritia, en las cercanías de Gades) de tres cabezas y cuerpo triple hasta las caderas. Era propietario de un numeroso rebaño que protegía un perro bicéfalo llamado Orto, vástago del monstruo TIFÓN. En su décimo trabajo HERACLES tuvo que robar el rebaño, labor que cumplió luego de matar a Orto y a Geriones.



Geush Urvan. En la mitología irania, toro primigenio de cuyo cadáver salieron todo tipo de plantas y animales. Según la mayoría de las versiones de este mito, después de vivir tres mil años el toro fue asesinado por MITHRA y subió al cielo.



Gigantes. Hombres enormes que aparecen en las mitologías de todo el mundo. Los antiguos griegos llamaban «nacidos en la tierra» a los gigantes porque eran vástagos de Gea, la madre tierra. Aunque generalmente tenían figura humana, a sus cuerpos se adosaba una cola de serpiente. Nacieron de la sangre de Urano que cayó sobre Gea cuando su hijo CRONO lo castró con una hoz. Cuando ZEUS encerró a Crono y a los demás titanes en el Tártaro, Gea espoleó a los gigantes para que atacaran a los dioses que moraban en

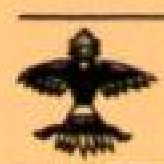
el Olimpo. En la gran guerra que se desató, Zeus contó con la ayuda de HERACLES, POSIDÓN y ATENEA. El héroe Heracles fue un aliado muy valioso porque los gigantes no morían a manos de los inmortales. Por su parte, el asesinato de gigantes no supuso problema alguno para dioses germánicos como ODÍN y THOR... al menos al principio. El Ragnarök, la batalla del final de los tiempos, será la venganza de los gigantes, pese a que están condenados a morir en la destrucción final, lo mismo que los dioses.



Ginebra. Legendaria esposa del rey británico ARTURO. Este se casó con Ginebra en contra de los consejos del sabio y mago MERLÍN. El amor adúltero de Ginebra por sir Lanzarote destruyó los valores de cortesía de la Tabla Redonda y quebró su unidad. Sin embargo, en *La muerte de Arturo* Malory sostiene que la caída del reino se debió, más que a la infidelidad de Ginebra, a la guerra civil entre Arturo y su sobrino Mordreut. Ginebra, que significa «fantasma blanco», pasó sus últimos días en un convento.



Ginnungagap. En la mitología germánica, vacío primitivo en el que nació el gigante Ymir, el primero de los seres vivos. Se encontraba entre Muspellheim (la tierra de los gigantes del fuego) y Niflheim (la tierra de las brumas). Después de que ODÍN y sus hermanos Vili y Ve mataran a Ymir y a casi todos los demás gigantes de la escarcha, arrojaron el cadáver de Ymir al seno de Ginnungagap. Después utilizaron sus diversos fragmentos para crear el mundo. Por ejemplo, hicieron el cielo con el cráneo de Ymir.



Gitchi Manitú. En la mitología de los algonquinos de América del Norte, dios creador y deidad suprema hacedora de todas las cosas, que trasmitió el espíritu de la vida a los hombres. Según algunas versiones, cuando a su alrededor todo era aguas primigenias, Gitchi Manitú deambuló en busca del sitio donde surgiría el mundo. Una tortuga le indicó dónde encontrar tierra y las aves acuáticas se la llevaron en el pico. Con esa materia Gitchi Manitú formó la tierra y la secó en su pipa sagrada.



Glauco. En la mitología griega existen varias figuras con este nombre. Hubo un héroe licio que luchó contra los griegos durante la guerra de Troya. Otro fue hijo de Sísifo, fundador de Corinto, y sus propios caballos se lo comieron vivo cuando perdió una carrera de cuadrigas. El tercer Glauco fue una deidad marina que se tornó inmortal al comer un pez que nadaba cerca de una hierba mágica. Pero por ello pagó un precio: tenía cola y escamas de pez. El último Glauco fue hijo de MINOS, rey de Creta. Su mito también se refiere a la inmortalidad. De pequeño Glauco se perdió en el palacio de Minos en Cnosos. Cuando lo hallaron ahogado en una jarra de miel, Minos insistió en que quien lo había descubierto fuese encerrado con él. Mientras estaba encerrado, el desdichado vio que una serpiente se acercaba al cadáver de Glauco y la mató. Sorprendido, notó que una segunda serpiente se deslizaba hasta su compañera con una hierba en la boca y la depositaba sobre la escama sin vida. La primera serpiente revivió lentamente y, al ver el milagro, el hombre puso la hierba sobre Glauco, que volvió inmediatamente a la vida.



Godiva. En la leyenda inglesa, esposa de Leofric, conde de Mercia en el siglo XI. Cuando Godiva puso reparos a los altos impuestos con que Leofric había gravado al pueblo de Coventry, el conde accedió a anularlos si a mediodía su esposa cabalgaba desnuda por las calles de la ciudad. Godiva aceptó el desafío y todos los habitantes permanecieron en sus casas o desviaron la mirada, con excepción de un sastre que perdió la vista. Con el paso del tiempo el sastre se ha convertido en *Peeping Tom*, la representación del mirón.



Gog y Magog. En la leyenda británica, los dos gigantes capturados por el héroe Brut y por su compañero Corineo. Los hicieron esclavos y los trasladaron a Londres encadenados. Ocasionalmente los dos gigantes se combinan en una figura única, Gogmagog, cuya forma se ve actualmente tallada en las colinas cretáceas próximas a Cambridge.



Goga. Anciana a la que los massim de Papuasia consideran la propietaria original del fuego. Era diosa tanto de la lluvia como del fuego. Cuando los primeros hombres robaron una tea de su lar, Goga dejó caer un chaparrón sobre el mundo, pero, por fortuna, una serpiente conservó la llama en su cola.



Goibhniu. En la mitología irlandesa, herrero que forjó las armas con las que los tuatha de Danann vencieron a los fomorii. Goibhniu mató al espía fomorii Ruadan y de las heridas que recibió en combate lo curó Dian-Cecht, dios de la medicina.



Golem. Persona inventada que destaca en las leyendas judías de la Edad Media. Según una versión, que transcurre en Praga, el Golem es defensor de los judíos.



Gora-Daileng. Los micronesios de las islas Carolinas creen que Gora-Daileng castiga a los malos después de la muerte. Luego de quemarlos en un horno ardiente los arroja a un río infinito del que nadie regresa.



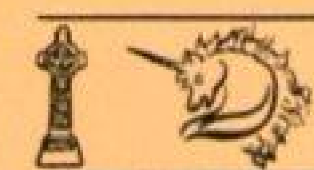
Gorgonas. En la mitología griega, tres hermanas monstruosas que tenían alas, garras afiladas y serpientes en lugar de cabellos. Euríale y Esteno eran inmortales; a



Medusa, que era mortal, el héroe PERSEO le cortó la cabeza. Las tres —y sobre todo Medusa— eran tan horribles que bastaba una mera mirada de las gorgonas para petrificar a una persona.



Gran Búho. En la mitología de los apaches de América del Norte, monstruo caníbal capaz de transfigurar a su presa con una sola mirada. Fue destruido por su hermano.



Grendel. En la leyenda anglosajona, monstruo marino y merodeador de los límites de la tierra contra el cual, a petición del rey danés Hrothgar, Beowulf libró un combate en el que venció. Beowulf arrancó un brazo a Grendel y posteriormente le cortó la cabeza al encontrarlo en su lecho de muerte. Su madre, que también era un monstruo, vivía con él bajo el Mar del Norte. Beowulf también le dio muerte.



Grial. Una de las leyendas más difundidas de la Europa cristiana medieval. El Grial o Santo Grial es el cáliz, copón o taza en la que JESÚS bebió durante la última cena. En ocasiones se afirma que su origen corresponde a la esmeralda que SATÁN soltó al caer de los cielos y con la que posteriormente se hizo un cáliz. José de Arimatea utilizó el Grial para recoger la sangre de Jesús atravesado en la cruz. Más tarde lo trasladó a Inglaterra, donde se perdió. La búsqueda del Grial interesó a los caballeros de la Tabla Redonda. ARTURO nunca lo vio; sólo sir Galahad, hijo de sir Lanzarote, encontró el Grial y ascendió a los cielos. El guardián del Grial era el Rey Pescador, que yacía herido e inmóvil, ni vivo ni muerto. Este dios no muerto evidentemente se relaciona con la mitología celta y con sus maravillosos calderos de rejuvenecimiento.

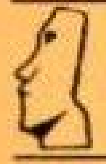


Guecufú. Espíritu del mal en la mitología de los araucanos de Chile y el sur de Argentina. Guecufú fue el enemigo eterno del dios supremo GUINECHÉN y desencadenó el diluvio que inundó la tierra. Sus aliados, los

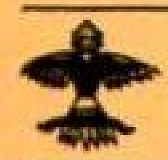
demonios menores, provocan terremotos y adoptan formas animales para asolar la tierra, causando la destrucción de cosechas a través de insectos y enfermedades y devorando los peces de los ríos.



Guillermo Tell. Legendario héroe suizo, que guió a su país en el levantamiento contra Austria. El gobernador austríaco Gessler ordenó a Tell que disparara contra una manzana puesta sobre la cabeza de su hijo. Tell dio en el blanco al primer flechazo. En ese momento dijo al gobernador austríaco que si con la primera flecha hubiese matado a su hijo, con la segunda lo habría matado a él. Fue encarcelado por su insolencia y en cuanto recuperó la libertad tendió una emboscada a Gessler, lo mató e inició la rebelión que, se supone, desembocó en la independencia helvética.



Gungnir. Espada mágica de ODÍN, dios tuerto de la batalla en la mitología germánica. Fue forjada por los enanos y nunca erraba el blanco. A Odín se lo llamaba dios de la lanza y de los ahorcados: las dos formas bajo las cuales se sacrificaban seres humanos en su nombre.



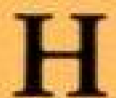
Gunnodoyak. En la mitología de los iroqueses de América del Norte, joven asistente de HINUN, espíritu del trueno. Se trataba de un mortal que Hinun elevó a los cielos. Una vez allí, el espíritu lo instruyó, le dio armas y lo envió de regreso a la tierra para que hiciera frente a la serpiente de los Grandes Lagos, que devoraba a la humanidad. Gunnodoyak no pudo impedir que la serpiente lo devorara. Al final Hinun la mató y se llevó a Gunnodoyak al cielo después de resucitarlo. A partir de ese momento los Grandes Lagos estuvieron a salvo de la amenaza de la serpiente.



Gwydion. Soberano-sacerdote y mago galés, hijo de Don el Encantador. Era hábil para la poesía y practicaba las artes de la profecía y la adivinación.



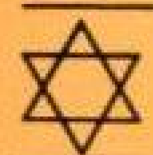
Gwynn. En la mitología celta, dios de los infiernos, hijo de Nudd. Perseguía las almas humanas y las llevaba a Annwn, la tierra de los muertos, a menudo con la ayuda de un búho, animal con el que tradicionalmente se lo representaba. Según versiones posteriores, abandonó los infiernos para convertirse en jefe de las Tylwyth Teg (hadas galesas) y de los Ellyllon (duendes galeses).



H



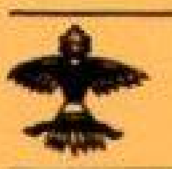
Hachiman. En la mitología sintoísta de Japón, dios de la guerra que también se identificó con el budismo. Aunque Hachiman cumplió las funciones de dios de la agricultura y protector de los niños, su papel principal fue el de tutor de la nación.



Hadad. Dios cananeo del trueno, equivalente al mesopotámico Adad. En ocasiones se lo llama Ramman (trueno), nombre que en el Antiguo Testamento aparece como Rimmon. Al parecer, fue una deidad que muere y renace.



Hafaza. En la mitología islámica, ángeles protectores que defienden a las personas de los *djinn* (ángeles caídos o demonios). Cada individuo tiene cuatro *hafaza*, dos para cuidarlo durante el día y otros dos para la noche. Llevan un archivo constante de sus actos buenos y malos. Las personas corren más riesgos al anochecer y al alba, cuando los *djinn* intentan afirmar su influencia durante el cambio de guardia angelical.



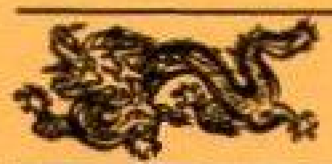
Hahgwehdiyu. En la mitología de los iroqueses de América del Norte, dios creador de la bondad y la luz, todo lo contrario de su hermano Hahgwehdaetgah, creador del mal. Hahgwehdiyu creó el mundo haciendo el cielo con la palma de la mano extendida, el sol con la cabeza de su difunta madre Ataensic y con sus pechos la luna y las estrellas. Al convertir el cuerpo de su madre en la tierra, ésta dejó de ser una diosa del cielo para convertirse en la madre tierra. Para oponerse a esa creación, Hahgwehdaetgah envió huracanes y terremotos y creó las tinieblas. Sin embargo, fue derrotado en el duelo que libró con su hermano y desterrado a los infiernos.



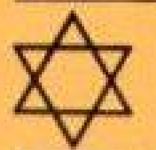
Hai-uri. En la mitología de los hotentotes, monstruo aterrador con un brazo, una pierna y un lado del cuerpo. Pese a estas desventajas, Hai-uri persigue a los humanos con sorprendente agilidad y rebota en los arbustos. En sus travesuras lo ayuda el ser sólo visible a medias.



Halirrotio. En la mitología griega, hijo de POSIDÓN y de la ninfa Eurite. ARES lo mató en Atenas por haber violado a su hija Alcipe. Ares fue juzgado por Posidón en el tribunal del Areópago (la colina de Ares) y fue absuelto de su crimen.



Han Xiangzi. Uno de los ocho inmortales del taoísmo, religión oriunda de China. Generalmente se lo representa tocando la flauta o flotando sobre un leño. Cierto día alcanzó la inmortalidad al caer de un melocotonero, símbolo de la vida eterna. Los adeptos al taoísmo estaban interesados en la búsqueda de la inmortalidad e hicieron muchos intentos por hallar el elixir de la vida. Se cree que Han Zhongli, otro inmortal, se libró de la muerte al probar dicho elixir. Se lo representa como un anciano que no tiene ninguna preocupación.



Hannahanna. Diosa madre en la mitología de los hititas de Asia Menor. Cuando TELIPINU, dios de la agricultura, se abstuvo de cuidar el mundo y con su actitud desencadenó las enfermedades y el hambre en la tierra, Hannahanna le envió una abeja para que con su picadura lo instara a la acción. La picadura sólo enfureció a Telipinu, que provocó el diluvio. Posteriormente Telipinu volvió a cumplir con sus deberes gracias a los poderes curativos de Kamrusepas, diosa de los hechizos.



Hantu Pemburu. En la leyenda malaya, demonio cazador que causa estragos en los caminos de la selva. Hantu Pemburu vaga incesantemente en pos de cierto ciervo que se ha comprometido a llevar a su esposa.

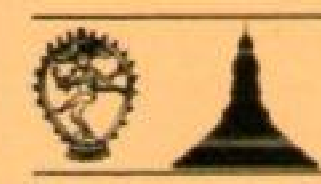
Los animales muertos que deja a su paso reflejan la frustración que siente ante esa búsqueda desesperada.



Haoma. En la mitología irania, planta a partir de la cual se destilaba una bebida alcohólica. *Haoma* es el equivalente del soma, bebida de los dioses y los brahmanes hindúes y elixir de la vida. Se creía que la bebida preparada con *haoma* inmunizaba a quien la bebía contra enfermedades e infecciones y, por ende, la volvía inmortal. Según la leyenda irania, AHURA MAZDA se ocupó de que ciertas hierbas curativas, incluida *haoma,* crecieran junto al árbol sagrado. El *haoma* puede adoptar forma de dios que, a su vez, es hijo de Ahura Mazda, el principio del bien.



Hapi. En el antiguo Egipto hubo dos dioses con este nombre. El primero, hijo de HORUS, fue una figura momificada que protegía los pulmones de los muertos.
La otra deidad llamada Hapi era el dios fluvial que provocaba el desbordamiento anual del Nilo y, por consiguiente, dios de la agricultura y la prosperidad. Identificado en ocasiones con el Nilo mismo, en realidad sólo fue la personificación de los desbordamientos y, por lo tanto, se lo representó como «pequeño Hapi» o «gran Hapi».
Dios bien alimentado, con grandes pechos y barriga saliente, se solía representar a Hapi con plantas acuáticas en la cabeza. Vivía en una cueva próxima a la primera catarata del Nilo y presidía una comitiva de dioses cocodrilos y diosas ranas.



Hari-Hara. Deidad compuesta que se basa en dos de los principales dioses hindúes: VISHNÚ (Hari) y SHIVA (Hara). Su nombre significa «cultivador-quitador»: Hari alude a la creación y el crecimiento, y Hara a la destrucción y la muerte. De esta forma Hari-Hara, cuyo lado derecho corresponde a Shiva y el izquierdo a Vishnú, simboliza la dualidad de los dioses, que llevan en su seno las cualidades contrapuestas de la luz y las tinieblas, el bien y el mal.
En cierto mito, Shiva y Vishnú aunaron fuerzas para hacer frente al desafío a su ascendencia planteado por el demonio Guha. Individualmente no pudieron vencerlo y triunfaron cuando se unieron como Hari-Hara. Esta deidad compuesta fue adorada, sobre todo, en Camboya, donde se creía que el rey era Vishnú encarnado.



Harimau Kramet. Tigres espectrales de la leyenda malaya. Surgieron de dos gatos domesticados que pertenecían a una princesa de Malaca. La razón de su salvajismo podría responder a la sangre fría de su ama, tan cruel que pinchó a su marido con una aguja hasta darle muerte.

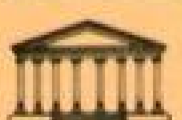


Harpías. En la mitología griega, monstruos depredadores, hijas del dios marino Taumante y de una ninfa de mar. Todas tenían cuerpo de ave rapaz, alas, garras y cabeza de mujer. Insaciables, bajaban en picado, robaban alimento de las mesas, pudrían los restos que quedaban con el hedor de su aliento y, por consiguiente, eran productoras del hambre y la muerte. Su nombre significa «raptoras».





Haumea. Misteriosa diosa de la fertilidad de la mitología hawaiana. Por lo general identificada con PAPA, la diosa madre, Haumea renacía constantemente, por lo que tuvo hijos con sus propios vástagos y sus descendientes. También estaba relacionada con los frutales sagrados, que producían fruta según su voluntad. Su varita mágica pobló con peces las aguas que rodean las islas.



Hebe. En la mitología griega, diosa de la juventud y escanciadora de los dioses. Era hija de ZEUS y HERA y esposa de HERACLES. Cuando el héroe subió al Olimpo como inmortal después de cumplir sus terribles trabajos, Zeus le regaló a Hebe. En ocasiones se la llama Ganimeda en recuerdo de Ganimedes, del que Zeus se enamoró y que reemplazó a Hebe como escanciador de los dioses. Hebe significa «juventud».



Héctor. El más importante de los guerreros troyanos que combatieron contra los griegos en la legendaria guerra de Troya. Era hijo de PRÍAMO y Hécuba, reyes de Troya, y esposo de Andrómaca. Por asesinar al joven Patroclo, amante de AQUILES, éste le dio muerte. Aquiles ató el cadáver de Héctor a su carro y lo arrastró alrededor de las murallas de Troya. Aunque Apolo había ayudado a Héctor en su lid con Aquiles, en ese momento intervino ATENEA y el resultado fue inevitable. Sin embargo, en su condición de dios de la profecía, Apolo dio al agonizante Héctor la satisfacción de comunicar a Aquiles su muerte inminente.



Hécuba. En la mitología griega, segunda esposa de PRÍAMO, rey de Troya. Entre otros, Hécuba fue madre de Paris, Héctor y CASANDRA. Nada más nacer, expuso a su primogénito Paris, pues había soñado que sería la causa de la ruina de Troya. Pero Paris fue rescatado y, convertido en joven, raptó a HELENA, desencadenando con este acto la guerra de Troya. Para salvar a Polidoro —uno de sus hijos más pequeños— del ataque de los griegos, Hécuba lo envió con Polimestor, rey de Tracia.
Con la derrota de los troyanos, los griegos hicieron prisionera a Hécuba y la dejaron a cargo de ULISES. Cuando éste visitó Tracia, Hécuba se enteró de que Polimestor había matado a Polidoro. Tendió una celada al rey para que se reuniese con ella en un sitio secreto, le arrancó los ojos y asesinó a sus hijos.



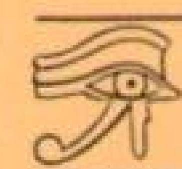
Hel. En la mitología germánica, diosa de la muerte y regente de Helheim (los infiernos) y de Niflheim (la tierra de las brumas). Hel fue arrojada a esas regiones gélidas por ODÍN, que había decretado que Hel gobernase a los que morían por enfermedad o vejez. Era hija de LOKI con la gigante Angurbodi y hermana del lobo Fenrir y de la serpiente Jormungandr.



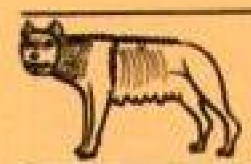
Helheim. En la mitología germánica, región de los infiernos gobernada por Hel desde su palacio. Es uno de los mundos al que llegan las ramas de YGGDRASIL. Como LOKI no quiso llorar a BALDER, la desdichada deidad fue confinada a Helheim después de morir a causa del golpe de una lanza de muérdago.



Helios. En la mitología griega, dios del sol, hijo del titán Hiperión y de Febe (la brillante). Por la mañana Helios salía de su palacio del este y cruzaba el cielo en un carro de oro tirado por cuatro caballos; por la tarde reposaba en su palacio del oeste y durante la noche volvía a viajar hacia el este a través del río Océano. Su centro principal de culto se encontraba en Rodas, isla que ZEUS le dio como compensación al ser olvidado durante el reparto del universo. El único mito en el que Helios desempeña un papel decisivo se refiere a la guerra entre los gigantes y los dioses. Helios acató la orden de Zeus de no acercarse al cielo y de esta forma impidió que la diosa Gea cultivase una hierba que habría dado la inmortalidad a los gigantes. Tal como ocurrieron las cosas, los gigantes fueron vulnerables ante héroes como HERACLES.



Herajti. Dios del antiguo Egipto cuyo nombre significa «Horus del horizonte». Cuando se identificó a Horus con el dios del sol RA, su nombre pasó a ser Ra-Herajti. Bajo esta última forma, la deidad aparece como un hombre con el disco solar y la cobra. Empero, este Horus es una deidad solar más antigua y no se trata del HORUS hijo de OSIRIS. Herajti representa la salida y la puesta del sol. Según la leyenda, cuando Tutmosis IV (1425-1412 a.C.) era príncipe, Ra-Herajti le prometió que se convertiría en faraón si quitaba la arena que cubría la Esfinge de Gizeh. La Esfinge era protectora de las pirámides y azote de los enemigos de Ra.



Hércules. Versión romana del héroe griego HERACLES. Es probable que el suyo fuese el primer culto extranjero que se estableció formalmente en Roma, cuyos habitantes asumieron toda su mitología. El ritual estaba en manos de un conjunto de esclavos públicos y ni las mujeres ni los perros estaban autorizados a entrar en su templo.



Hermafrodito. En la mitologia griega, hijo de HERMES y de AFRODITA (de donde procede su nombre). Se crió en Frigia. Posteriormente, en Caria, rechazó el amor de Salmacis, ninfa que deseaba estar siempre con él. Cuando Hermafrodito se bañó en su lago, Salmacis se fundió físicamente con él y engendró un ser con características masculinas y femeninas, de ahí la palabra «hermafrodita». De esta manera Hermafrodito se diferenció de su compatriota ATIS, que perdió sus atributos sexuales mediante la autocastración.



Hermod. En la mitología germánica, mensajero de los dioses e hijo de ODÍN. Era equivalente del griego HERMES y, como éste, llevaba las almas de los muertos a los infiernos. Odín le encomendó que recuperara a BALDER del reino infernal de Hel. Para cumplir la misión lo más rápido posible, Hermod montó a lomos de Sleipnir, el corcel de ocho patas de su padre.



Hero. En la mitología griega, los amantes Hero y Leandro vivían a uno y otro lado del estrecho de Helesponto. Como Hero era sacerdotisa de AFRODITA, le estaba vedado el matrimonio. Por las noches Leandro cruzaba a nado el Helesponto para reunirse con ella. Pero una noche de tormenta los vientos apagaron la antorcha que Hero utilizaba para guiar a Leandro, que se ahogó en medio del estrecho. Cuando Hero vio su cadáver en la orilla, se suicidó saltando de una torre.



Herodes. Según el Nuevo Testamento, malvado rey de Palestina en los tiempos del nacimiento de JESÚS. Envió a los magos a Belén en busca del niño Jesús para matarlo por la noche. Luego ordenó que se diera muerte a todos los niños de Belén menores de dos años. Advertido por un ángel de la matanza de los inocentes, José huyó a Egipto con Jesús y María antes de que los esbirros del rey llegasen a Belén. El carácter tiránico de Herodes está más claramente expuesto en los evangelios apócrifos que en el Nuevo Testamento. Su sino después de la muerte se describe gráficamente en el martirio de Mateo. El santo dice: «Decidme, ¿dónde está el impío Herodes? Mora en el infierno, donde se le ha preparado un fuego inextinguible, así como desdicha eterna, lodo ardiente y un gusano que no duerme por mor de los tres mil niños que mató.»



Heru-pa-jret. En la mitología egipcia, manifestación o aspecto de HORUS, hijo de OSIRIS, cuando era niño. En general se lo representa amamantado por su madre ISIS o chupándose el dedo. Se lo identifica con RA, que cada mañana emergía bajo la forma de niño de las aguas que circundan la tierra.



Hespérides. En la mitología griega, ninfas de los límites más occidentales del mundo, hijas de Atlante y Hespéride, personificación de las nubes que el sol poniente teñía de dorado. Vivían en un paraíso en el que su deber, con ayuda del dragón Ladón, consistía en proteger el árbol de las manzanas de oro.
El undécimo trabajo de HERACLES consistió en recoger tres manzanas. Lo consiguió dando muerte al dragón u ocupando el lugar de Atlante —encargado de sostener el cielo— mientras éste recogía las manzanas. Posteriormente ATENEA dispuso su devolución a las ninfas guardianas.



Hestia. En la mitología griega, diosa del hogar (lar). Era hija de CRONO y de Rea, así como hermana de ZEUS, HERA, POSIDÓN, DEMÉTER y HADES. Juró conservar su virginidad y el hecho de que no existan relatos sobre ella da pruebas de la fidelidad a su juramento. En el santuario de Vestia —su complemento romano—, seis vestales protegían la llama eterna. Una de las vestales, Rea Silvia, fue violada por el dios de la guerra MARTE y engendró a RÓMULO y Remo, fundadores de la ciudad de Roma.



Hiawatha. Legendario sabio de los iroqueses de América del Norte. Fue un cacique onondaga que en el siglo XVI fundó la Liga de las Cinco Naciones, conocida también como Confederación Iroquesa.
Al principio el chamán Atotarho se opuso al establecimiento de la Liga y mató a la esposa y a la hija de Hiawatha. El mago sanguinario tenía serpientes en lugar de cabellos y manos y pies deformes. Los cánticos de los grandes jefes iroqueses serenaron el ánimo y devolvieron la normalidad al cuerpo de Atotarho. Más adelante Hiawatha y Atotarho se reconciliaron y los cinco pueblos se unieron. La Confederación estaba formada por los cayuga, los mohawk, los oneida, los onondaga y los seneca.



Hidra. En la mitología griega, monstruosa serpiente acuática, vástago de TIFÓN y Equidna, que asoló el país de Argos. Cuando se cortaba una de sus numerosas cabezas (tradicionalmente, nueve), en su sitio crecían otras dos. El segundo trabajo de HERACLES consistió en matar a la bestia. Con la colaboración de su criado Yolao, el héroe quemó las cabezas y enterró la central e inmortal bajo una piedra. El veneno de la hidra era letal y las flechas remojadas en él dieron muerte a muchos héroes.





Hilas. Principal víctima griega de las ninfas del agua. Era hijo de Tiodamante, rey de un pueblo helénico asentado en la isla de Eubea. HERACLES lo capturó por su belleza. Aunque se convirtió en amante del héroe y viajó con él en la nave de los argonautas, Hilas no se resistió a las expresiones amorosas de las ninfas. Cuando se le envió a buscar agua, se sumergió en un estanque y, pese a los gritos que Heracles le lanzó desde la orilla, no se le volvió a ver.



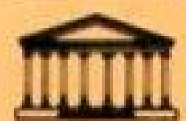
Hine-nui-te-po. Diosa de la muerte en la mitología de los maoríes de Nueva Zelanda. Fue una variante específica de Hina —deidad polinesia más amplia—, amante de MAUI, héroe y dios timador. Maui encontró a Hine-nui-te-po dormida e intentó pasar sobre su cuerpo. La diosa despertó gracias al canto de las aves y lo ahorcó. Como consecuencia de la derrota de Maui, hombres y mujeres quedaron ligados a la mortalidad.



Hino. En la mitología de los iroqueses de América del Norte, dios del trueno, esposo del arco iris. Las flechas flamígeras de Hino, disparadas con un arco gigante, vencieron a la serpiente monstruosa de los Grandes Lagos y salvaron al mundo del diluvio. Tiene dos compañeros habituales: el águila dorada Keneu y Oshadagea, águila con un lago de rocío en el lomo.



Hiperión. En la mitología griega, arcaico dios del sol. Hijo de Urano (el cielo) y de Gea (la tierra), engendró a Helios (el sol), a Selene (la luna) y a EO (el alba). Posteriormente fue suplantado, lo mismo que Helios, por el dios Apolo.



Hipno. En la mitología griega, dios del sueño, equivalente del romano Somnus. Su nombre significa «sueño». Era hijo de Nix (la noche) y de Tánato (la muerte). Vivía en los infiernos y jamás miraba el sol. Por la noche mudaba en pájaro y proporcionaba un descanso reparador

a los mortales. Sus tres hijos —Morfeo, Fobeto y Fantaso—llevaban los sueños, respectivamente, a los humanos, a los animales y a los objetos inanimados.



Hipólita. En la mitología griega, reina de las amazonas, nación de mujeres guerreras. Con el fin de cumplir uno de sus trabajos, HERACLES tuvo que llevar a Tirinto el cinturón de Hipólita. Lo logró capturando a la reina o ésta le entregó generosamente el cinturón, después de lo cual HERA, bajo la forma de amazona, convenció a las demás de que Heracles estaba a punto de llevarse a su reina. En consecuencia, las amazonas atacaron a Heracles que, en plena lucha, dio muerte a Hipólita.



Hipólito. En la mitología griega, hijo de TESEO y de la amazona Antíope. Era un joven casto y hermoso de la misma edad que Fedra, que a la muerte de Antíope se casó con Teseo. Fedra desarrolló una gran pasión por Hipólito, pero el muchacho era devoto de la diosa virgen ÁRTEMIS y rechazó sus insinuaciones. Para vengarse, Fedra convenció a Teseo de que Hipólito había intentado violarla.
Teseo pidió a POSIDÓN, su padre, que destruyese a Hipólito. Cierto día en que Hipólito conducía su carro a orillas del mar, Posidón ordenó a un monstruo que saliera de las olas. El monstruo asustó tanto a los caballos de Hipólito que se desbocaron y lo arrastraron hasta matarlo.
Existe un paralelismo cristiano con san Hipólito, protector de los caballos. San Lorenzo lo convirtió al cristianismo y murió como mártir de su fe, descuartizado por caballos salvajes.



Hiranyakasipu. En la mitología hindú, demonio que obtuvo de SHIVA el dominio de los reinos del cielo, el aire y la tierra durante un millón de años. Era invulnerable al hombre, las bestias y todo tipo de armas y enemigo directo de VISHNÚ. Sin embargo, Prahlada, hijo de Hiranyakasipu, veneraba a Vishnú, que lo protegió de las iras de su padre. Cierto día Prahlada avisó a su padre que Vishnú estaba escondido en una de las columnas de su casa, lo que hizo que Hiranyakasipu la golpeara. Vishnú salió de la columna bajo la forma del avatar Narasimha, el león-hombre, e hizo trizas al demonio. Hiranyakasipu significa «vestimenta dorada».



Hiranyaksha. En la mitología hindú, gigante y gemelo de Hiranyakasipu. Ambos eran enemigos de VISHNÚ. Hiranyaksha bajó la tierra hasta el fondo del mar y allí la tuvo mil años, período que tardó Vishnú, convertido en el avatar Varaha (el jabalí), en destruirlo.



Hiyoyoa. Entre los wagawaga de Papuasia, el infierno situado bajo el mar. Está regido por Tumudurere, deidad de piel blanca y pelo liso. A diferencia de otros reinos infernales, los vivos pueden visitar Hiyoyoa siempre y cuando tomen ciertas precauciones. Incluso se afirma que algunos han trasladado plantas a la tierra desde el jardín de Tumudurere.



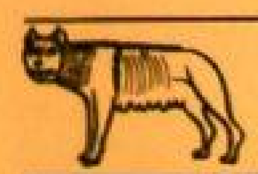
Hkun Ai. Legendario héroe birmano que contrajo matrimonio con una bella dragona y engendró a un gran rey. Al principio Hkun Ai era feliz con su esposa porque había adoptado forma humana. El héroe se inquietaba durante las fiestas del agua porque durante un día su esposa recuperaba su forma ofídica. Finalmente, Hkun Ai decidió dejar a su esposa dragona, pero le pidió que antes le regalase un huevo. De la cáscara salió un hijo al que puso el nombre de Tung Hkam (hojas doradas y secas). Pasaron muchos años y Tung Hkam se enamoró de una princesa que moraba en una isla. El joven no encontró el modo de abordar a la muchacha hasta que su madre creó un puente con su lomo de dragona. Como ocurre con otros mitos fundacionales parecidos, tanto en Camboya como en Laos, Tung Hkam creó un reino poderoso.



Hod. En la mitología germánica, hijo ciego de ODÍN y FRIGG, y gemelo de BALDER. Cierto día en que los dioses se divertían arrojando armas al invulnerable Balder, LOKI convenció a Hod de que hiciera lo propio con una lanza de muérdago, único elemento que, como Loki sabía, podía matarlo. Balder perdió la vida y fue imposible rescatarlo de Hel, pese a la profecía según la cual Hod y Balder se reunirían en el nuevo mundo que surgiría de las cenizas de Ragnarök, el ocaso de los dioses. Existe otra versión de la relación entre Hod y Balder. Esta leyenda sostiene que Hod era virtuoso y Balder violento y lujurioso. Además, el instrumento de la muerte de Balder no fue una lanza de muérdago, sino la espada de Hod. Posteriormente Hod fue asesinado por venganza.



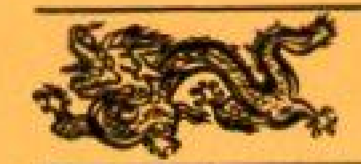
Holawaka. Legendario pájaro mensajero de los galla de Etiopía. Holawaka recibió la misión de avisar a los primeros hombres que mudaran las pieles al envejecer a fin de volver a ser jóvenes. Durante el trayecto, el atolondrado pájaro compartió la comida con una serpiente. Comunicó a este animal el modo de mudar de piel y finalmente trasmitió a la humanidad que la muerte era su destino inevitable.



Horacio. El héroe romano Horacio Cocles defendió el único puente que cruzaba el Tíber cuando los etruscos intentaron restaurar a Tarquino el Soberbio. Con el apoyo de dos hombres mantuvo a raya al enemigo. Luego de poner a salvo a sus compañeros, Horacio siguió haciendo frente a los etruscos hasta que el puente de madera se derrumbó. Posteriormente cruzó el río a nado y se puso a buen recaudo.



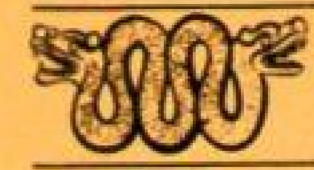
Hrymir. En la mitología germánica, gigante marino cuyo nombre significa «el oscuro». Fue un constante motivo de irritación para THOR, que codiciaba el inmenso caldero de Hrymir. Según algunas versiones del mito, Tyr —aliado de Thor— mató a Hrymir en una expedición emprendida para arrebatarle el caldero. Según otras, Thor y Hrymir fueron juntos a pescar a la serpiente acuática Jormungandr, temible vástago de LOKI. La atraparon poniendo un buey inmenso a modo de carnada. Cuando Hrymir vio a la poderosa serpiente se asustó tanto que cortó el sedal. Quiso eludir la ira de Thor, saltó por la borda y se ahogó.



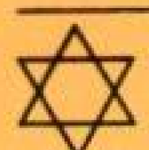
Hsien. En el taoísmo chino, ser inmortal que ha probado el elixir de la vida. Existen tres categorías de *hsien:* inmortales celestiales o *tian hsien,* que habitan el vacío aéreo; inmortales terrestres o *ti hsien,* que moran en las montañas y en los bosques de la tierra, y *shi chieh hsien,* los muertos que se despojan de sus cuerpos y son inmortales incorpóreos. HUANG DI es la primera persona registrada que se convirtió en inmortal.



Humbaba. Guardabosque de ENLIL en la mitología mesopotámica. GILGAMESH y Enkidu provocaron la ira de Enlil al matar a Humbaba y al toro de los cielos. Como consecuencia del debate de la asamblea de los dioses en Ekur, el templo de Enlil en Nippur, se decidió que, como castigo merecido, Gilgamesh perdiera a su amigo y compañero Enkidu. La muerte de este hombre poderoso lanzó al desconsolado Gilgamesh a la búsqueda de la inmortalidad. Actualmente es difícil conocer la importancia del terrible monstruo Humbaba. Es posible que, al igual que el toro de los cielos, el divino guardabosque que echaba fuego por la boca sólo representara la voluntad de los dioses.

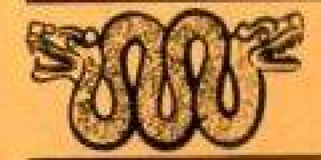


Hunab Ku. Distante dios creador de los antiguos mayas de América Central. Es posible que fuera padre de ITZAMINA, dios de la luna. Hunab Ku (el dios único) renovó la tierra en tres ocasiones después de inundarla. La primera vez la repobló con enanos, la siguiente con una oscura raza de «ofensores» llamados *dzolob* y la tercera con los mayas. Estos también están condenados a ser vencidos por un cuarto diluvio.



Hupasiyas. En la mitología hitita de Asia Menor, amante mortal de Inaras, diosa que ayudó a dar muerte al dragón Illuyankas. Después de que Inaras diera de comer y beber al dragón hasta que quedó demasiado hinchado para entrar en su morada, Hupasiyas lo ató con cuerdas a fin de que TARU, dios del clima, le diera muerte. Como recompensa, Inaras construyó una casa para Hupasiyas,

pero le pidió que jamás se asomara por las ventanas para que no viera a su esposa y sus hijos mortales. Como Hupasiyas desobedeció, Inaras lo mató.



Huracán. En la mitología maya de América Central, dios creador cuyo nombre significa «el de una pierna». Moraba en las brumas que pendían sobre el diluvio primigenio, por el que pasó por encima bajo la forma de viento, repitiendo incesantemente la palabra «tierra» hasta que de los mares surgió un mundo sólido. A continuación otros dioses poblaron la tierra con seres de madera a los que dotaron de vida. Huracán les envió inundaciones que los destruyeron y creó a los antepasados de los mayas. Como los archivos de los mayas no están completos, existen dudas sobre la relación entre Huracán y Hunab Ku. Podría tratarse de una misma deidad.

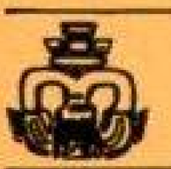


Huríes. En la mitología islámica, doncellas de ojos negros que moran en el paraíso y proporcionan placer sexual a los muertos benditos. Cada hombre cuenta con setenta y dos huríes, cuya virginidad se renueva eternamente.



Hushedar. Primer salvador de la leyenda irania e hijo del profeta Zoroastro. Se había vaticinado que, en el momento de su milagroso nacimiento virginal, el sol se detendría. Se esperaba que el nacimiento de Hushedar llevara la paz durante tres años, hasta que AHRIMÁN volviese a afirmar su perverso dominio. El salvador último será SAOSYANT.

I



Iae. En la mitología de los mamaiuran de Brasil, dios de la luna y hermano de KUAT, dios del sol. Los hermanos robaron la luz a Urubutsin, rey rapaz de las aves.



Iblis. Nombre de SATÁN en la religión islámica. Originalmente Iblis fue el ángel Arazil. Su nombre significa «difamador» y fue padre de los *djinn*, los ángeles caídos. Cuando Alá creó con barro a Adán, el primer hombre, Arazil lo pateó temeroso de que los hombres ocuparan una posición superior a la de los ángeles. Más tarde Alá convocó a los ángeles para que alabaran su nueva creación y Arazil fue el único que se negó a asistir. Fue expulsado de los cielos y posteriormente crió a los *djinn* para continuar su guerra contra Alá tentando a los seres humanos para que pecaran.



Icaro. En la mitología griega, hijo del inventor y artesano DÉDALO. Este construyó alas de cera para sí y para su hijo a fin de volar y huir de la tiranía del cretense MINOS, que los tenía cautivos. Icaro no hizo caso de las advertencias de su padre y se acercó demasiado al sol. Sus alas se derritieron, cayó al mar cerca de las costas de Asia Menor y se ahogó.



Idas. En la mitología griega, hijo de Afareo y primo de CÁSTOR y Polideuces. El día de la boda de Idas y de su hermano Linceo, las dos novias fueron secuestradas por Cástor y Polideuces. Después de muchos años de enemistad, Idas mató a Cástor luego de tenderle una emboscada. Entonces ZEUS dio muerte a Idas con uno de sus rayos. Idas, Linceo, Cástor y Polideuces son figuras heroicas y argonautas.



Idomeneo. En la mitología griega, rey de Creta y jefe de las tropas cretenses durante la guerra de Troya. Durante la travesía de regreso Idomeneo encontró una violenta tormenta y juró a POSIDÓN que mataría al primer ser vivo que encontrara al pisar tierra firme en el caso de que su nave y él arribaran sanos y salvos. El primer ser que vio fue su hijo. Idomeneo cumplió su palabra y por el asesinato tuvo que exiliarse en Italia.



Idun. En la mitología germánica, nuera de ODÍN, la deidad principal. Era esposa de Bragi, dios de la poesía y la elocuencia. Las ansiadas manzanas de oro de la juventud estaban bajo su custodia.



Ifigenia. Trágica princesa griega, hija de Agamenón y Clitemnestra y hermana de ORESTES y Electra. Cuando una calma persistente retuvo en Aulide a la flota griega que se dirigía a Troya, ÁRTEMIS exigió el sacrificio de Ifigenia a cambio de vientos favorables. A fin de aplacar a la diosa por una afrenta anterior, Agamenón accedió y engañó a Clitemnestra para que enviara a Ifigenia a Aulide bajo el pretexto de que se casaría con AQUILES. Según algunas versiones del mito, el sacrificio se llevó a cabo; según otras, a último momento Artemis cambió a Ifigenia por una cierva y la llevó a Táuride para convertirla en su suma sacerdotisa.
Años después Orestes visitó Táuride y recibió la amenaza de ser sacrificado a Artemis, pero Ifigenia lo salvó huyendo con él a Grecia.



Iki-Haveve. Culto de Papuasia relacionado con la carga divina. Significa «la barriga no sabe» y describe la insensatez de aquellos a los que ha poseído desde 1919.
La creencia en un barco —y posteriormente en un avión— tripulado por espíritus ancestrales procede de las enseñanzas de Evara, que sostuvo que a los creyentes les sería dada una carga sagrada de la abundancia. Aunque el culto alcanzó su momento culminante antes de 1923, tiene por legado el moderno culto de la carga. Actualmente en algunas zonas de Papuasia las improvisadas pistas de aterrizaje, provistas de torres de control fabricadas en madera, aún intentan convencer a los antepasados para que aterricen sobre la tierra en sus prodigiosos aviones.



Iku. Dios o espíritu de la muerte en la mitología de los yoruba de Nigeria.



Ilamatecuhtli. Otro nombre de COATLICUE, diosa tierra de los aztecas de México. Significa «vieja diosa». A Coatlicue también se la llamaba Tonantzin (madre), Tlatecutli (tierra-sapo-cuchillo) e Itzapalotl (mariposa de obsidiana). En su condición de primera esposa de Mixcoatl, dios de la caza, Ilamatecuhtli tuvo siete hijos que fundaron las siete ciudades de los nahuatl. El mito da a entender que Coatlicue asimiló el culto anteriormente autónomo de la «vieja diosa».



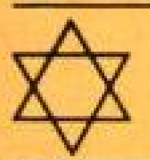
Ilé-Ifé. En la mitología de los yoruba de Nigeria, ciudad sagrada donde comenzó la creación de la tierra y desde la cual los seres humanos se dispersaron por el mundo. Se creía que estaba situada en el centro del mundo. El dios supremo envió un camaleón a la tierra para que la examinara. El animal llegó a la conclusión de que, pese a que era lo bastante ancha, no alcanzaba la sequedad suficiente. La tierra recibió el nombre de Ifé (ancha) y posteriormente se añadió Ilé (casa) a su título para dar a entender que era el primer hogar de todos los seres creados.



Ilitía. Diosa griega antigua del alumbramiento, cuyos orígenes probablemente se remontan a la Creta helénica. En algunas versiones es hija de HERA y ocasionalmente aparece como aspecto de esta diosa. En Roma se identificó a Ilitía con JUNO.



Ilya Muromets. Héroe ruso legendario que hasta que cumplió los treinta y tres años era tan débil que no podía moverse. A esa edad dos peregrinos que pasaban lo convidaron con un poco de miel y se volvió omnipotente. Armado con un arco mágico, dedicó el resto de su vida a defender la Rusia cristiana de los descreídos y los invasores.



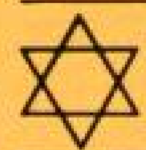
Illuyankas. Dragón hitita, equivalente de la mesopotámica TIAMAT y del hebreo LEVIATÁN, así como modelo del griego TIFÓN. Illuyankas fue muerto por el dios del clima TARU con la ayuda de la diosa Inaras, que emborrachó al dragón, y del mortal Hupasiyas, que lo ató con cordeles. Según algunas versiones, Illuyankas sobrevivió al primer ataque y se llevó los ojos y el corazón de Taru. Cuando la hija de Illuyankas contrajo matrimonio con el hijo de Taru, se la convenció para que devolviese los órganos robados a modo de dote. Así fue como Taru logró matar a Illuyankas.



Imdugud. En la antigua Mesopotamia, ave de la tormenta con cabeza de león identificada con NINURTA, dios sumerio de la guerra. Se creía que las alas gigantes de Imdugud cubrían el cielo de nubes. Su nombre significa «lluvia copiosa», aunque también puede interpretarse como «piedra de la onda». Cierto mito cuenta que Imdugud se volvió tan hostil hacia los dioses que Ninurta combatió con el ave-león alada en su fortaleza de la montaña. Se trata de un episodio muy interesante porque, en origen, ambos eran la misma deidad. Mientras que Imdugud siguió siendo una gigantesca ave de la tormenta, Ninurta se convirtió en un héroe musculoso parecido al griego HERACLES.



Imilozi. Espíritus ancestrales de los zulúes del sur de Africa. Según la tradición, silban para comunicarse con la humanidad. Por cierto, su nombre significa «silbadores».



Inaras. En la mitología hitita de Asia Menor, diosa que, en compañía de su amante mortal Hupasiyas, ayudó a TARU a destruir al dragón Illuyankas. Parece que, además de ayudar al dios del clima a acabar con los monstruos, Inaras actuó como protectora de los comerciantes.



Ingern. Madre de ARTURO, legendario rey británico, y esposa de Gorlois, señor del castillo de Tintagel, en Cornualles. Fue amada por Uther Pendragon, que se disfrazó de Gorlois y se acostó con ella después de asediar Tintagel y matar a su esposo. Uther e Ingern fueron reunidos por el gran mago MERLÍN, que preparó el disfraz de Uther. Cuando Arturo nació, Merlín lo crió en secreto.



Io. En la mitología griega, hija de Inaco, deidad fluvial y primer rey de Argos. ZEUS intentó violar a Io, razón por la cual HERA —su esposa— la convirtió en una ternera blanca y la confió a la custodia de Argo, el de los cien ojos. Sin embargo, HERMES mató a Argo mientras dormía. Entonces Hera envió un tábano que atormentó a Io, la hizo cruzar Europa hasta Asia y luego a Egipto, impidiendo de esta forma que Zeus le prodigase sus atenciones. El Bósforo (paso de la vaca) recibió este nombre en honor de Io porque lo cruzó. Finalmente, Zeus le devolvió forma humana y con él Io engendró a Epafo, de quien se dice que desciende la casa real de Argos. Alternativamente, el dios supremo abordó a Io en forma de nube para que Hera no lo descubriese.



Ioskeha. Uno de los héroes timadores gemelos de los iroqueses de América del Norte. Ioskeha se inclinó por el bien, mientras que su hermano Tawiscaron prefirió las cosas malas. Libraron una sangrienta lucha por la supremacía e Ioskeha venció a duras penas. A partir de entonces Tawiscaron se vio obligado a limitar sus malas acciones.



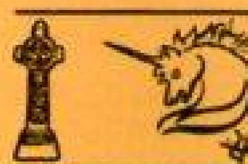
Iris. En la mitología griega, bella diosa del arco iris y mensajera de ZEUS y HERA. Aunque habitualmente se la representaba con alas, también viajaba a gran velocidad en el arco iris. Su función específica consistía en separar de los cuerpos las almas de las moribundas cortando el hilo de la vida. El iris del ojo deriva su nombre de la relación de la diosa con el arco iris.



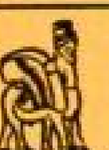
Irra. Dios mesopotámico de la peste y equivalente de Namtar, deidad que ENLIL utilizó para amenazar a las ruidosas ciudades sumerias. En este caso Anu, versión babilónica del dios del cielo AN, envió a Irra como castigo por haberse rebelado contra sus órdenes. Según otro mito, el dios de la peste provocó daños incalculables en la tierra durante la visita que MARDUK realizó a los infiernos. Su nombre se escribe Irra o Erra.



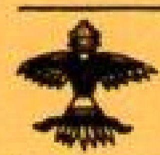
Iruwa. Generoso dios del sol en la mitología de los chaga de Kenia. En cierta ocasión un hombre decidió matar al sol para vengar el asesinato de sus dos hijos. Iruwa se enteró de la intriga y, en lugar de enfadarse, perdonó al hombre y le dio riquezas, además de enviarle más hijos.



Iseo. También llamada Isolda. En la Europa medieval, la relación amorosa legendaria entre Tristán e Iseo se vinculó a los relatos de los caballeros de ARTURO. Cuando Tristán viajó a Irlanda, Iseo le curó una herida terrible.



Ishkur. Dios de los aguaceros en la antigua Mesopotamia. Los sumerios lo consideraron un hermano poco importante de INANNA, diosa de la fertilidad. Es posible que la idea de Apsu —el gran depósito subterráneo de agua dulce— condujera al descuido de Ishkur por comparación con el babilónico Adad y el cananeo Hadad. Estos dioses del trueno posteriores desempeñaron un papel mitológico más intenso.



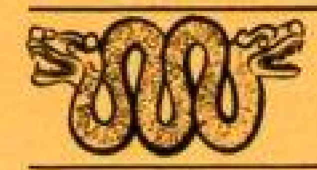
Itapalas. En la mitología india norteamericana, nombre que los chinuk dan a COYOTE. A diferencia de otras tradiciones, para ellos Coyote no es travieso y poco confiable, sino un útil colaborador de Ikanam, la deidad creadora.



Iwa. Timador y ladrón de la leyenda hawaiana. Se dice que empezó a robar mientras estaba en el útero de su madre y en un célebre concurso con otros ladrones demostró ser el maestro al robarles el contenido de sus casas mientras dormían. También fue un extraordinario piragüista y su remo mágico lo trasladaba de un extremo a otro del archipiélago hawaiano con sólo cuatro paladas.



Ixión. Primer hombre que mató a un pariente, su suegro Deyoneo, y de esta forma equivalente del hebreo Caín. Ixión fue enviado a los infiernos, donde acabó atado a una rueda candente.



Ix Tab. Diosa del suicidio en la mitología maya de América Central. Según los mayas, los que se suicidaban o morían ahorcados —así como los guerreros difuntos, las víctimas sacrificatorias, los sacerdotes y las mujeres que morían de parto— iban directamente al descanso eterno en el paraíso. La misión de Ix Tab consistía en reunirlos y trasladarlos. Generalmente se la representaba colgada de un árbol, con un nudo corredizo alrededor del cuello, los ojos cerrados por la muerte y sus carnes con signos inequívocos de descomposición.

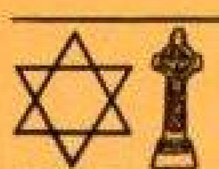


Ixtlilton. Dios de la medicina en la mitología azteca de América Central. Guardaba pociones curativas de agua negra *(tlital)* en receptáculos que se conservaban en su templo. Dedicaba sus atenciones, sobre todo, a los niños enfermos.



Izanami. En la mitología sintoísta de Japón, diosa creadora primigenia, hermana y esposa del dios creador IZANAGI. Entre los dos crearon la primera isla, en la que se asentaron. Cuando Izanami alumbró el fuego, murió y descendió a los infiernos. Izanagi bajó a buscarla, encontró su cuerpo en pleno proceso de putrefacción y huyó horrorizado. Izanami intentó impedir que escapara, pero Izanagi llegó a la salida y tapó la puerta de los infiernos con una potente roca. Izanami lo maldijo y prometió matar diariamente a mil personas de la tierra.





Jacob. En el Antiguo Testamento, uno de los primeros antepasados de los hebreos. Era hijo de Isaac y Rebeca y gemelo menor de Esaú. Cuando éste tuvo hambre, Jacob lo obligó a venderle el derecho de primogenitura por «un plato de lentejas». Como Esaú era un hombre velludo, Jacob vistió pieles de cabrito y recibió las bendiciones del ciego Isaac, que se dejó engañar por lo que palpó. Jacob huyó de la cólera de Esaú y se refugió con su tío Labán. Durante el trayecto tuvo una visión o sueño de una escala que conducía al cielo, por la cual subían y bajaban los ángeles. Durante la visión Yahveh habló con Jacob y dio a él y a sus descendientes la tierra en que dormía. Después de servir durante veinte años a Labán, Jacob retornó a la tierra de sus mayores. Durante el trayecto luchó con un ángel que lo bendijo y lo llamó Israel para quedar liberado de su dominio absoluto.



Janaka. En la mitología hindú, adversario de los brahmanes y padre de Sita, esposa de Rama, séptimo avatar de VISHNÚ. Janaka fue un rey sabio que llevó una vida impecable. Se negó tajantemente a aceptar la estructura jerárquica del clero y, en consecuencia, practicó sacrificios a los dioses sin la intercesión de los sacerdotes. Se considera que su posición allanó el terreno para la misión de BUDA.



Janto. Uno de los caballos inmortales del héroe griego AQUILES. El otro se llamaba Balio. Durante la guerra de Troya, Janto advirtió a Aquiles de su muerte inminente y las ERINIAS lo enmudecieron.



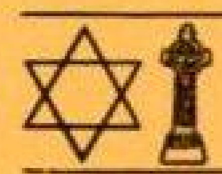
Jaras. En la mitología hindú, cazador que mató accidentalmente a KRISHNA, avatar más popular del dios supremo VISHNÚ. El accidente se produjo poco después de una disputa entre borrachos en la que Balarama, hermano de Krishna, encontró la muerte. Jaras confundió al avatar con un ciervo y le hirió el pie, su punto vulnerable. Jaras significa «vejez».



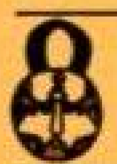
Jarl. Uno de los vástagos de HEIMDALL, vigilante de los dioses germánicos. Al hospedarse sucesivamente con tres familias mortales —la casa de un esclavo, la granja de un campesino libre y el palacio de un noble—, engendró tres hijos. Se trata de Thrall, hombre horrible de espalda torcida y pies descomunales; de Karl, campesino fornido, y de Jarl, hombre inteligente de ojos brillantes y torvos como los de una serpiente. Jarl fue el modelo de señor vikingo, cabecilla de las osadas incursiones costeras.



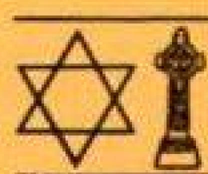
Jataka. Las 547 «historias del nacimiento» de BUDA, que narran sus vidas anteriores como ave, animal, hombre y dios. A lo largo de esos relatos fascinantes se celebra y analiza el hilo del renacimiento que puso término a la propia vida y misión de Buda. Vicios y virtudes se abordan con el mismo rasero. En cierta encarnación, Buda aparece bajo la forma de perro callejero, figura que revela al rey la inocencia de una jauría de perros salvajes.



Job. En el Antiguo Testamento, víctima de la discusión entre Yahveh y SATÁN. Job era un hombre devoto que gozaba de prosperidad y del confort de su familia. Convencido de que la fe de Job se debilitaría si perdía la prosperidad, Satán convenció a Yahveh de que lo sometiese a prueba enviándole calamidades, destruyendo su familia y provocándole una espantosa enfermedad de la piel.
Job se negó a creer que hubiera pecado —por lo cual no comprendió el castigo—, maldijo el día en que nació y preguntó a Yahveh por qué los inocentes tenían que sufrir. Yahveh no respondió y a último momento Job aceptó lo incognoscible y asumió su propia soledad.



Jok. Dios creador en la mitología de los alur de Uganda y Zaire. También se lo conocía como Jok Odudu (dios del nacimiento). De esta deidad procede la palabra *djok*, nombre que los alur dan a los espíritus ancestrales que pueblan el mundo en forma de serpientes o piedras. Asimismo, Jok es el dios de la lluvia en honor del cual se sacrifican cabras en época de sequía.



Jonás. Uno de los profetas menores del Antiguo Testamento. Enviado a reformar Nínive, intentó librarse de la misión navegando hacia el puerto cananeo de Tarsis, pero la tripulación lo arrojó por la borda por su desobediencia. Fue devorado por un «gran pez», primo de LEVIATÁN, que tres días más tarde lo vomitó en tierra firme. Arrepentido de su pecado, Jonás se trasladó a Nínive y avisó al pueblo que cambiara sus actitudes en cuarenta días o Yahveh destruiría la ciudad. Jonás se indignó porque los ciudadanos de Nínive se arrepintieron de inmediato y Yahveh salvó la ciudad. Sin embargo, más adelante Yahveh enseñó a Jonás el significado de la misericordia.

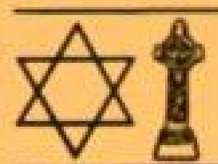


Jormungandr. En la mitología germánica, monstruosa serpiente marina engendrada por LOKI. Durante Ragnarök, día de la destrucción universal, Jormungandr estaba destinada a agitar los mares hasta fermentarlos, desamarrando *Naglfer* —la espectral nave de la muerte—, y a diseminar por el mundo nubes de veneno. THOR matará a Jormungandr y, a su vez, se ahogará en su ponzoña.



José de Arimatea. Figura del Nuevo Testamento que aparece en muchas leyendas, sobre todo en las relacionadas con el Grial. Durante la crucifixión estuvo junto a JESÚS y recogió en un cáliz la sangre que manaba de su pecho herido por una lanza. Se cree que aquel cáliz es el Grial. Posteriormente, José de Arimatea acarreó el cadáver de Jesús hasta el sepulcro en el olivar de Getsemaní y más tarde fue encarcelado. Es posible que en ese momento fuese sustentado por la

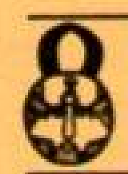
sangre de Jesús. Según la leyenda británica, José de Arimatea llevó el Grial a Glastonbury. Aunque su desaparición posterior fue de suma importancia para ARTURO y los caballeros de la Tabla Redonda, se consideró que sólo sir Galahad era digno de ver el Grial.



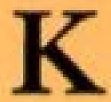
Josué. En el Antiguo Testamento, sucesor de Moisés como jefe del «pueblo elegido». Encabezó la invasión de Canaán —«la tierra prometida»— y tomó la ciudad de Jericó, cuyas murallas, por muy sorprendente que parezca, cayeron al oír el son de las trompetas de Josué. En otra de sus célebres victorias, Josué ordenó al sol que permaneciera inmóvil a fin de que el enemigo no escapara al amparo de la oscuridad. Quizá Josué tuvo la suerte de que el profeta Moisés ya hubiera destruido al gigante OG, adversario de los cananeos.



Jotunnheim. En la mitología germánica, reino de los gigantes de la escarcha. Situado bajo la primera raíz gigante de YGGDRASIL, el árbol del mundo, en Jotunnheim también se encontraba el pozo de Mimir. El pozo o manantial de Mimir fue creado por ODÍN. El sabio Mimir era un gigante que las deidades Aesir enviaron como rehén a los Vanir para garantizar su buena conducta. Cuando los Vanir cortaron la cabeza de Mimir, Odín la conservó con hierbas y la guardó en el manantial, sitio que visitaba cada vez que necesitaba consejos.



Juok. Dios supremo en la mitología de los chiluk del Alto Nilo. Proporcionó cosechas y ganado a la tierra, sustentando con su aliento la vida humana. En el principio, creó el Nilo para dividir el mundo por la mitad, la tierra y el cielo, tradicionalmente representados como hogazas de pan. El delegado de Juok en la tierra es Nyikang, legendario y anciano monarca que intercede en nombre de sus descendientes chiluk.





Kadaklan. Dios del trueno en la mitología de los tinguianos que viven en el interior montañoso de Luzón, la isla filipina más septentrional. Habita en el cielo y produce truenos tocando el tambor. Kimat, su perro fiel, es el rayo que «muerde» árboles, casas y todo cuanto Kadaklan le pide. Sin embargo, el dios del trueno es menos venerado que los espíritus ancestrales, cuya buena voluntad los tinguianos desean conservar.



Kae. Sacerdote malvado de la mitología polinesia. En un banquete ofrecido por Tirinau —dios del mar—, Kae comió carne de la ballena favorita de su anfitrión y quedó tan satisfecho que pidió que lo dejaran volver a casa a lomos de aquélla. Tirinau accedió con la condición de que Kae desmontara en cuanto el agua dejase de ser lo bastante profunda para la supervivencia del cetáceo. Pero Kae llevó la ballena a la orilla y se la comió. Como venganza, Tirinau mató a Kae y lo devoró. Los polinesios utilizan este mito para explicar los orígenes del canibalismo.



Kaitabha. En la mitología hindú, demonio horrible que surgió de la oreja de VISHNÚ mientras éste dormía en uno de los intervalos de la creación. Su compañero demonio se llamaba Madhu. El dúo feroz intentó atacar a BRAHMA, que también dormía en el loto que crecía en el ombligo de Vishnú. Este despertó y mató a los dos demonios.
Es indudable que este interesante mito pone de relieve la capacidad conservadora y reconstituyente de Vishnú, capacidad que contrasta con el papel generalmente creador de Brahma. Pero hay que tener en cuenta que la demoníaca fuerza de la destrucción nació de la oreja de Vishnú, lo que acrecienta la complejidad de la leyenda.



Kala. Otro nombre de YAMA, dios hindú de la muerte. Significa «tiempo». Yama también recibe los nombres de Kritanta (concluidor), Samana (poblador) y Pasi (el que porta el nudo corredizo).



Kali. Aspecto más terrible y destructivo de DEVI, la gran diosa hindú. Actualmente el nombre significa «la negra» y su sentido original se ha perdido. Devi adoptó la forma de Kali cuando fue enviada a la tierra para que destruyera una raza demoníaca. Durante su estancia en la tierra, Kali provocó una destrucción tan devastadora que murieron infinidad de hombres y mujeres. Sólo recuperó la sensatez cuando se apercibió de que estaba encima de su marido SHIVA y de que lo había matado. En consecuencia, se la suele representar de pie sobre el postrado Shiva, tendido en un lecho de flores de loto. En dos de sus brazos Kali sostiene una cabeza cortada y una espada, símbolos de la muerte; con los otros dos sujeta los símbolos de la vida: un libro sagrado y una sarta de cuentas para rezar. A menudo se representa a Kali con un collar de calaveras y un cinturón de brazos amputados; tiene los ojos inyectados en sangre y la lengua le cuelga sanguinariamente.





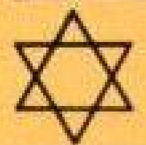
Kalki. En la mitología hindú, último avatar de Vishnú. Kalki, el dios «montado a lomos de un caballo blanco», sólo aparecerá los últimos días de la destrucción, al final de la época actual. Entonces Vishnú llegará a lomos de Kalki con una cometa por espada y librará al mundo de todo mal en una destrucción catastrófica de la que surgirá una nueva era de justicia.



Kalumba. Dios creador de los lumba de Zaire. Aunque intentó impedirlo, es el responsable de que la muerte entrase en el mundo. Puso a una cabra y a un perro en el camino para que vigilaran el paso de Vida y Muerte, y les dijo que dejaran pasar a Vida y detuvieran a Muerte. La cabra dio un paseo mientras el perro dormía y Muerte entró en el mundo sin impedimentos. Al día siguiente la cabra capturó a Vida por error.



Kama. Dios hindú del amor casado con Rati, diosa de la pasión sexual. Kama preside a las ninfas celestiales —las Apsaras— y, al igual que el griego Eros y que el romano Amor o Cupido, se lo representa con el arco (fabricado con caña de azúcar) y las flechas (cuyas puntas son de flores de dulce aroma). Primogénito de los dioses, Kama encarna el deseo primigenio de la mente universal. Fue la causa de la creación, el motivo del pecado original. Sus nombres incluyen Dipaka (inflamador), Gritsa (afilado), MARA (destructor), Mayi (engañoso), Ragavrinta (tallo de la pasión) y Titha (fuego).
A diferencia de otros dioses del amor, Kama es incorpóreo, hecho que se produjo cuando osó perturbar la contemplación de SHIVA. Pese a que despertó en Shiva el ardor por Sati —uno de los aspectos de DEVI—, el tercer ojo del dios supremo quemó a Kama hasta convertirlo en cenizas. Kama le disparó a Shiva una flecha de deseo porque INDRA, dios del cielo, quería arrancarlo de su contemplación eterna.



Kamrusepas. Diosa de los hechizos y la curación en la mitología hitita de Asia Menor. Cuando TELIPINU, dios de la agricultura, abandonó la tierra y la dejó expuesta al hambre y la muerte, Kamrusepas apeló a sus artes mágicas para convencerlo de que regresase a su templo a lomos de un águila. De esta forma la tierra recuperó la vida y la prosperidad.



Kamsa. En la mitología hindú, tiránico rey de Mathura. Derrocó a su padre y temió a la profecía según la cual el hijo de su hermana pondría fin a su reinado. El niño resultó ser KRISHNA, octavo avatar del dios supremo VISHNÚ.



Kanaloa. Dios calamar de la mitología hawaiana. Adversario demoníaco del dios creador KANE, se trata del dios maloliente de las tinieblas. Aunque en ocasiones se lo representa como regente de la tierra de los muertos, se suele decir que mora en la misma isla que Kane. Esa tierra paradisíaca se encuentra en las nubes y recibe el nombre de Kane-huna-moku (tierra escondida de Kane).



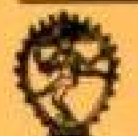
Kanassa. En la mitología de los kuikuru de Brasil, dios creador que dio el fuego a los hombres. Como el mamaiuran KUAT, tendió una trampa al rey rapaz de las aves —que poseía el fuego—, hizo que acudiera a su presencia, lo sujetó de las patas y le obligó a arrojar un ascua desde el cielo. Aunque las ranas intentaron apagarla, una serpiente ayudó a Kanassa a ponerla a buen recaudo. El intento de Kanassa por extraer el fuego de una luciérnaga fracasó porque no veía nada en medio de las penumbras primitivas. De esta forma, el fuego puede identificarse con la luz.



Kapoo. En la mitología de los aborígenes del norte de Australia, canguro ancestral que dio las manchas a los felinos. Cuando el gato Jabbor le pidió que lo iniciara en los secretos de los ritos de los canguros, Kapoo se negó. Como Jabbor se aprestó a luchar, Kapoo y otros canguros le arrojaron lanzas y cubrieron su cuerpo de manchas.



Karl. Antepasado del campesino en la mitología germánica. Era hijo de HEIMDALL, vigilante de los dioses. En su visita a la tierra Heimdall creó tres razas humanas: el esclavo *(thrall)*, el campesino libre *(karl)* y el noble *(jarl)*.



Karttikeya. Dios hindú de la guerra, hijo de SHIVA. Identificado con el planeta Marte, Karttikeya nació con el fin de destruir a Taraka, gigante cuyas privaciones lo convirtieron en rival de los dioses. Se representa a Karttikeya montado sobre un pavo real y presto a la batalla con el arco y la flecha.



Kasogana. Diosa de la lluvia en la mitología de los pueblos del Chaco (fronteras de Argentina, Bolivia y Paraguay). Aunque se la conoce como espíritu del cielo, se afirma que Kasogana aparece en la tierra bajo la forma de oso hormiguero. La creación del mundo estuvo acompañada por la separación del primer hombre y de la primera mujer en dos seres distintos. Originalmente estaban unidos y un oso hormiguero o un escarabajo gigante los separaron.



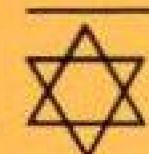
Katonda. Dios creador y padre de los dioses celestiales en la mitología de los buganda de Africa oriental. Presenta diversas formas según sus funciones. Así, como Kagingo es «amo de la vida»; como Lugaba, «dador», y como Namuginga, «moldeador de las cosas». Juez último de las vidas humanas, Katonda interviene en la historia de los hombres a través de sus espíritus de la naturaleza, los *balubaale*, que controlan los acontecimientos y los fenómenos de la tierra.



Kazikamuntu. Primer ser humano en la mitología de los banyarwanda de Ruanda. Fue creado por IMANA —dios supremo— y tuvo muchos vástagos. Sin embargo, cuando sus hijos alcanzaron la edad viril empezaron a pelear entre sí. Según los banyarwanda, tal es la causa de que los hombres se dividieran en tribus. Kazikamuntu significa «raíz del hombre».



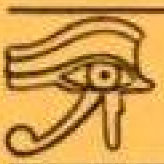
Keresaspa. En la mitología irania, héroe destinado a destruir al demonio Azhi Dahak, con ayuda de su porra mágica, al final del mundo. Libró uno de sus combates más célebres con Kamak, pájaro gigante cuyas inmensas alas impedían la llegada de la lluvia a la tierra. Keresaspa también destruyó al monstruo Gandarewa. Aunque la matanza de demonios es un tema recurrente en el antiguo Irán, el héroe legendario RUSTEM no murió a manos de un demonio, sino del rey.



Keret. En la mitología cananea, hijo del dios creador EL. Fue un rey honrado que lloró la muerte de su primera esposa y de su hijo. Por instrucciones de El, presentó batalla a un monarca vecino y encontró una segunda esposa que le dio siete hijos. El benjamín, Yasib, fue amamantado por Athirat y Anat, aspectos de ASTARTÉ. En un momento en que Keret cayó enfermo, El lo curó, pero Yasib estaba decidido a suceder en el trono a su padre y lo apremió para que abdicase. Keret maldijo a Yasib y lo tildó de hijo rebelde de Astarté. Las tablas de arcilla encontradas en Ras Shamra —antigua ciudad de Ugarit— no completan la historia. Sin embargo, las consecuencias son claras: en tanto que rey, Kereb representa a El en la tierra y la deidad lo trata como a su propio hijo; dada su impaciencia por gobernar, Yasib desafía la voluntad del cielo.



Khenti-Amentiu. Perro funerario asimilado por OSIRIS, dios egipcio de la muerte, en Abydos. Su nombre significa «el más occidental» y alude a la práctica de enterrar a los muertos al oeste del Nilo. La principal deidad bajo la forma de perro funerario era ANUBIS, que ayudaba a Osiris a juzgar a los muertos cuando llegaban a los infiernos.



Khepra. En el antiguo Egipto, dios que representaba al sol naciente. Se había creado a sí mismo, naciendo de su propia esencia y, por consiguiente, se trataba de una deidad creadora original. Se lo representaba como un hombre con cabeza de escarabajo o, simplemente, como un escarabajo. A menudo aparecía haciendo rodar una pelota de estiércol por el suelo para simbolizar el desplazamiento del sol por el cielo. El dios del sol RA asumió el culto de Khepra. Según cierto mito, el semen de Khepra engendró a Shu (el aire) y a Tefnut (la humedad). A su vez, éstos tuvieron a Geb (la tierra) y a NUT (el cielo). De esta pareja descienden OSIRIS, ISIS, SETH y Neftis, colaboradora de Isis.



Khnum. En la mitología egipcia, antiguo dios creador con cabeza de carnero. Se lo consideraba el origen del Nilo. Su hazaña máxima consistió en moldear los cuerpos de los dioses y de los hombres en un torno de alfarero. Su esposa era la diosa rana Heqet. En época posterior Khnum perdió terreno en favor de RA, dios del sol, y de OSIRIS, regente de los muertos.



Kholumulumo. Monstruo temible de la mitología de los sotho de Africa del Sur. Devoró a todos los seres humanos y a todos los animales salvo a una embarazada que sobrevivió y dio a luz al niño Moshanyana. Más adelante, Moshanyana atacó y mató al monstruo aprovechándose de que éste estaba tan lleno que no podía moverse. El héroe abrió a Kholumulumo y dejó en libertad a las personas y los animales que llevaba en el vientre. Algunos seres humanos fueron tan desagradecidos

que conspiraron para matar a Moshanyana y al cuarto intento lo lograron.



Khonsu. Dios de la luna del antiguo Egipto, hijo de AMÓN y de Mut, diosa buitre. En tanto que luna, fue un vagabundo que se desplazó en barca por el cielo. Generalmente se lo representaba como un joven con una media luna que sustentaba la luna llena sobre su cabeza; a veces se lo retrató con cabeza de halcón. Sus aptitudes curativas llevaron muchos devotos a su templo en Tebas.



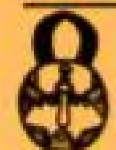
Khonvum. Deidad suprema de los pigmeos de Africa. Lo creó todo, incluso a los pigmeos, a quienes hizo en el cielo y luego bajó a la tierra. También proporcionó frutos y animales de caza a estos cazadores-recolectores de los bosques. Se decía que por las noches Khonvum recogía en un saco fragmentos de estrellas y los arrojaba al sol para renovar su energía. Se comunica con los mortales por intermedio de los animales, generalmente a través del camaleón.



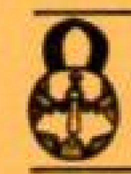
Kibuka. Agonizante dios de la guerra de los buganda de Uganda. Cuando los buganda se lanzaban al combate, Kibuka los protegía ocultándose en las nubes situadas por encima del fragor de la batalla y arrojando flechas al enemigo. A pesar de que se lo habían prohibido, un día Kibuka yació con una mujer a la que habían hecho prisionera. En consecuencia, en la siguiente batalla recibió una herida mortal de necesidad y pereció.



Kingú. En la antigua Mesopotamia, segundo marido de la dragona del caos TIAMAT, al que ésta alentó para que atacara a los dioses. Durante la batalla que se desencadenó, el adalid babilónico MARDUK mató a Tiamat, hizo prisionero a Kingú y lo ejecutó en presencia de Ea, dios del agua dulce. Después de crear los cielos y la tierra dividiendo el cadáver de Tiamat, Marduk creó a la humanidad a partir de la sangre de Kingú.



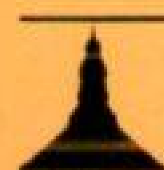
Kintu. En la mitología de los buganda de Uganda, Kintu fue el primer hombre y rey inmortal. Fue el delegado en la tierra del dios supremo Katonda, con el que ocasionalmente se comunicó en la cima de una montaña.
Existen varios mitos sobre el modo en que Kintu, con la ayuda de su esposa Nambi, introdujo la muerte en el mundo. Según una versión, Muerte pidió a Nambi —su hermana— que no abandonara el cielo, y su padre —el dios del cielo Gulu— le dijo que no regresara. Pero Nambi retornó y cuando descendió nuevamente a la tierra su hermano la siguió. Gulu envió a Kaizuki, otro de los hermanos de Nambi, a luchar con Muerte. No consiguió vencerlo pero lo obligó a ocultarse en los infiernos. Según otra versión, Kintu desobedeció a Katonda y descuidó el saco que el dios supremo le había entregado. Por eso Katonda arrojó las enfermedades y la muerte en el mundo.



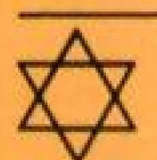
Kitamba. Rey legendario de los mbundu de Angola. A la muerte de su esposa obligó a todos sus súbditos a que se sumaran al duelo. Nadie podía pronunciar palabra ni hacer el menor ruido. Como era de esperar, los mbundu se sintieron muy molestos y, con la esperanza de poner fin a esa situación, decidieron que un doctor cavara hasta los infiernos y visitara a la esposa del monarca. Finalmente el doctor y su hijo se reunieron con la reina, que les explicó que le era imposible volver a la tierra de los vivos. Antes de que partieran, la difunta entregó al doctor una joya para que se la diese a su marido. En cuanto vio el brazalete, Kitamba afrontó la situación y puso fin al duelo.



Kiyohime. Asesina legendaria de un monje japonés llamado Anchin y personaje de una obra de teatro nō. Kiyohime, que deseaba ardorosamente al monje, lo persiguió hasta un templo budista. Anchin se ocultó bajo una gran campana. Cuando Kiyohime se acercó al escondite, los soportes de madera que sustentaban la campana se derrumbaron y Anchin quedó atrapado en el interior. En un instante Kiyohime dejó de ser una jovencita y se convirtió en un monstruo escamoso que vomitaba fuego. Su aliento era tan ardiente que la campana se fundió y Anchin y ella perecieron abrasados.



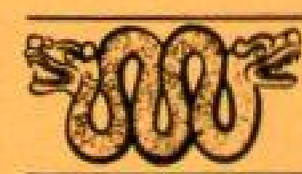
Ko Pala. Legendario rey birmano que no pudo satisfacer a sus súbditos y fue desterrado a una isla, donde se lo dejó morir en una cesta. Ko Pala se reencarnó como cangrejo, regresó a tierra firme y la anegó como justo castigo por el trato que se le había prodigado.



Kothar. Dios herrero cananeo y criado de EL, padre de los dioses. Kothar regaló al rey Aqhat un arco fabricado con cuernos retorcidos, en forma de serpiente, como muestra de gratitud por su hospitalidad. Sin embargo, Anat (ASTARTÉ) robó el regalo prodigioso y estaba tan encantada con éste que propuso a Aqhat cambiárselo por la inmortalidad. El monarca tuvo la osadía de rechazar el ofrecimiento y Anat lo mató con el beneplácito de El. Pero el arco cayó al agua, se partió y desapareció, después de lo cual el hambre y las enfermedades asolaron la tierra. Es muy probable que el mito formara parte de un ciclo más amplio que narra la muerte y la resurrección de Aqhat. Tampoco está claro el papel que Kothar juega en este drama.



Kraken. En las leyendas medievales de Europa occidental, monstruo marino al que se consideraba responsable de los naufragios y los hundimientos. Con sus enormes tentáculos de un kilómetro y medio de longitud arrastraba las naves hasta el fondo del mar. Kraken fue una versión actualizada de LEVIATÁN, la serpiente marina hebrea que, a su vez, procedía de la cananea Lotan.



Kukulcán. Nombre maya de QUETZALCÓATL, dios pájaro-serpiente de los toltecas de la antigua América Central. Su nombre significa «serpiente emplumada». Se lo veneró en Chichén Itzá, colonia tolteca fundada en la península de Yucatán alrededor de 980. Se afirmaba que había llegado del oeste y establecido un nuevo reino en Chichén Itzá.



Kukumatz. En la mitología de los mojave de América del Norte, deidad creadora y hermano gemelo de Tochipa. Vástagos de la tierra y el cielo, los hermanos organizaron el mundo y crearon a las primeras personas. Comenzaron a pelear cuando uno de los gemelos enseñó a la humanidad las artes de la vida civilizada. La disputa concluyó con una inundación devastadora que mató a casi todos los habitantes de la tierra.



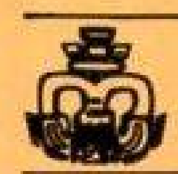
Kumush. Anciano legendario de los modoc de América del Norte. Gran chamán, Kumush llevó a su hija de visita a los infiernos, donde recogió huesos en una gran cesta. De regreso a la luz del sol, seleccionó los huesos para crear las diversas tribus, aunque los modoc siempre fueron su pueblo favorito. Después Kumush se convirtió en dios y construyó para su hija y para sí una casa en el cielo.



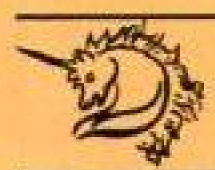
Kunitokotachi. En la mitología sintoísta de Japón, deidad primigenia suprema que mora en el monte Fuji. Surgió del fango primordial bajo la forma de junco en compañía de dos deidades subordinadas, IZANAGI (macho) e Izanami (hembra). Su nombre significa «regente eterno de la tierra».



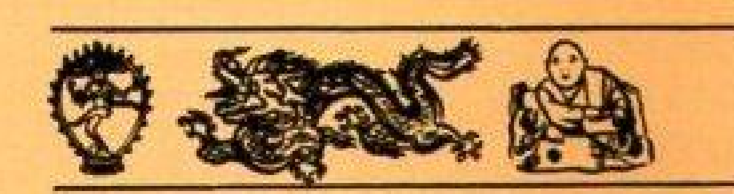
Kurma. En la mitología hindú, segundo avatar de VISHNÚ. Apareció en forma de tortuga y en dos ocasiones desempeñó importantes papeles en los acontecimientos cósmicos. En primer lugar, recobró objetos que se habían perdido durante la gran inundación; en segundo, ayudó a los dioses en su lucha encarnizada con los demonios por la posesión de AMRITA o agua de la vida. En esta batalla, conocida como el batido del océano, sirvió de eje en torno al cual giró el monte Mandara para remover las aguas.



Kururumany. En la mitología de los arawak de la cuenca del Orinoco, dios creador que hizo a los seres humanos del sexo masculino. De las mujeres se ocupó su esposa Kulimina. Al concluir la creación, Kururumany visitó el mundo, se encolerizó ante la corrupción y la maldad de los seres humanos y se llevó la inmortalidad. Kururumany estaba subordinado al ser supremo Aluberi, dios amorfo, poco más que causa esencial, que no participó en la creación ni en los acontecimientos posteriores del mundo.



Kvasir. Personaje ambiguo de la mitología germánica. Se lo describe como dios y como sabio creado a partir de la saliva de los dioses. Kvasir deambuló por el mundo dando instrucciones a los hombres hasta que lo mataron dos enanos que pretendían apoderarse de sus conocimientos secretos. Su sangre fue mezclada con miel para preparar la hidromiel de la poesía, que trasmitía sabiduría y el don de la versificación a quienes la bebían. ODÍN llevó la hidromiel a Asgard, la morada de los dioses. La trasladó bajo la forma de águila y contuvo el líquido maravilloso en su buche. El gigante Suttung, guardián de la hidromiel, persiguió a Odín también convertido en águila, pero no lo alcanzó. El triunfal Odín voló a Asgard y escupió la hidromiel en las copas expectantes de los dioses.



Kwannon. Equivalente japonés de Guan Yin, diosa de la misericordia del budismo chino. La deidad desciende del bodhisattva AVALOKITESHVARA. En Japón, Kwannon aparece como figura tanto masculina como femenina. Algunas representaciones de la deidad poseen mil ojos, once cabezas y, ocasionalmente, hasta la testa de un caballo.



Kwatee. Dios timador en la mitología de los quinault de América del Norte. También llamado Kivati, su nombre significa «el que cambió las cosas» y apunta a su papel como dios creador que, al comprobar que la tierra estaba regida por animales descomunales —incluidos COYOTE y Zorro—, la preparó para los primeros seres humanos. Luego de hacer a los primeros hombres y mujeres con olas de sudor y mugre que extrajo de su propia piel, Kwatee les enseñó a usar herramientas. Cumplida la tarea, se retiró a contemplar cómo caía el sol por el horizonte y se convirtió en piedra.



Kwoth. Según los núer del sur de Sudán, gran espíritu y deidad creadora. Dio existencia al universo mediante su voluntad y luego lo cuidó estableciendo el orden social. Kwoth no tiene hogar ni cuerpo, pero se da a conocer a las personas a través de los fenómenos naturales. Se trata de una deidad benévola que cuida de los pobres y de los desdichados. Aunque actúa según su voluntad, los núer aceptan todo lo que hace porque confían en su bondad.

L



Laberinto. En la mitología griega, morada especialmente construida para el Minotauro en Cnosos, el palacio de MINOS en Creta. Su diseño fue obra de DÉDALO, quien se propuso que los que entrasen en el hogar del Minotauro no tuvieran dificultades para encontrar al monstruo, pero se vieran imposibilitados de escapar sin ayuda. La palabra laberinto es de origen helénico y se desconoce su significado más antiguo. Sin embargo, contiene la idea de un pasadizo complicado, un camino difícil de seguir si no se dispone de un hilo conductor, como comprobó el héroe ateniense TESEO.



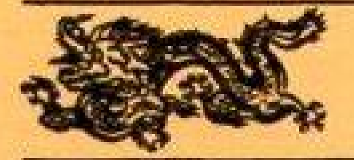
Lado. Marido divino en la mitología de los eslavos. Lado y su esposa Lada personificaban el matrimonio, el placer y la felicidad. En época posterior, bajo la influencia del cristianismo, se parangonó a Lada con la VIRGEN MARÍA.



Lamia. En la mitología griega, ser con cuerpo de serpiente y cabeza de mujer. Antes de que adquiriera esa horrible forma, ZEUS convirtió a Lamia en su amante y tuvieron varios hijos a los que la celosa HERA maldijo. En consecuencia, Lamia devoró a sus vástagos, con excepción de la monstruosa Sibila. Más adelante Lamia adquirió un aspecto temible y se convirtió en infanticida, ya que chupaba la sangre y devoraba la carne de los niños.



Lanzarote. Miembro más romántico de la Tabla Redonda. Como fue criado por la Dama del Lago, en ocasiones se lo llama «Lanzarote del Lago». Al llegar a la edad adulta ingresó en los Caballeros de la Tabla Redonda y se convirtió en defensor de la caballería. De todas maneras, sir Lanzarote estaba contaminado por su amor hacia Ginebra, esposa de ARTURO, lo que le impidió acercarse al Santo Grial. La rivalidad entre sir Lanzarote y Arturo quebró la Tabla Redonda, pero no supuso la ruina del reino. Sir Lanzarote partió al extranjero a buscar fortuna y al retornar comprobó que Arturo había muerto y que Ginebra había tomado los hábitos. Renunció a las armas y se convirtió en ermitaño.



Lao-tsê. Legendario sabio chino que fundó el taoísmo y se opuso a la filosofía de Confucio (551-479 a.C.). Su nombre significa «viejo filósofo». Se dice que, cuando se conocieron, Confucio quedó pasmado ante el aspecto exangüe de Lao-tsê, pero el sabio le explicó que se debía a que había «deambulado entre los no nacidos», comentario digno de un chamán. Lao-tsê rechazó los cargos públicos y las ceremonias, convencido de que sólo era posible encontrar la verdad a través del esfuerzo personal. Carecía de sepulcro, olvido significativo en una China que veneraba a los antepasados. Se explicaba su último viaje hacia el oeste como los preparativos para convertirse en BUDA en India.



Laocoonte. En la mitología griega, tío de ENEAS y sacerdote de POSIDÓN. Durante el último año de la guerra de Troya, aconsejó a sus compatriotas que rechazaran el regalo de los griegos: un caballo de madera. Incluso le arrojó la jabalina con el propósito de impedir que lo aceptaran. Mientras los troyanos evaluaban las advertencias de Laocoonte, éste y sus dos hijos fueron estrangulados por dos serpientes gigantescas, presagio que los troyanos interpretaron como prueba de que sus palabras eran falsas. Por consiguiente, dejaron entrar el caballo —con su carga oculta de soldados griegos— en la ciudad y Troya quedó condenada. Del anuncio de Laocoonte proceden las célebres palabras de Virgilio: «Temed a los griegos, incluso cuando son portadores de regalos.»



Laódice. En la mitología griega, la más bella de las hijas de PRÍAMO, rey de Troya. Se enamoró de uno de los emisarios griegos que se presentaron en la ciudad para exigir el retorno de HELENA a Esparta. Durante la caída de Troya, el suelo se abrió y Laódice fue tragada por la tierra. Posteriormente su nombre se asignó a todas las mujeres de alto rango y equivale, aproximadamente, a «princesa».



Laomedonte. En la mitología griega, pérfido primer soberano de Troya y padre de PRÍAMO. Como se negó a pagar a Apolo y a POSIDÓN la construcción de las murallas de Troya, los dos dioses enviaron a un monstruo marino que asoló la tierra y que advirtió a Laomedonte que sólo evitaría la catástrofe si sacrificaba a su hija Hesíone. Laomedonte ofreció a HERACLES dos caballos inmortales a cambio de que salvase a Hesíone. Heracles mató al monstruo marino, pero Laomedonte no le entregó los caballos. En consecuencia, el héroe dio muerte a Laomedonte y Príamo se convirtió en segundo rey de Troya.



Layo. En la mitología griega, rey de Tebas y padre de EDIPO. Advertido por el oráculo de Delfos de que su hijo lo mataría, Layo se abstuvo de compartir el lecho conyugal con Yocasta. Pero una noche volvió ebrio a casa y concibieron a Edipo. Layo abandonó al niño en la montaña y un pastor lo entregó a Pólibo, rey de Corinto, que lo crió hasta que alcanzó la edad adulta. Más tarde Edipo se encontró con su padre —al que no conocía— en una encrucijada, discutieron y lo mató. Layo fue enterrado en el sitio mismo del parricidio, al pie del monte Parnaso.



Le-eyo. Antepasado legendario de los masai de Kenia, que arrebató a sus descendientes el don de la inmortalidad. Murió un niño y los dioses le pidieron que dijese: «Hombre, muere y regresa; luna, muere y quédate lejos.» Cuando murió otro niño Le-eyo repitió la frase del revés. A la muerte de sus propios hijos y a pesar de que pronunció la fórmula correctamente, ésta ya había perdido su influjo. Por ese motivo la luna regresa eternamente, pero no el hombre.



Lear. Legendario rey británico, que probablemente deriva del dios celta del mar (Lir en irlandés y Llyr en galés). En su ancianidad Lear se propuso repartir el reino entre sus tres hijas según el afecto que le profesaran. Goneril y Regan, las aduladoras, recibieron todas las tierras, mientras Cordelia, que no se rebajó ante los cumplidos, fue expulsada sin dote. Según algunas versiones, finalmente Cordelia heredó el reino y gobernó cinco años, hasta que fue encarcelada por los hijos de sus hermanas.



Lebé. Según los dogon de Malí, el primer antepasado que murió. La humanidad conquistó la vida a través de su muerte. El supremo dios creador Amma ordenó a Lebé que se fingiera muerto, y se enterró el cadáver del ancestro con la cabeza apuntando hacia el norte. A continuación un antepasado lo devoró y vomitó piedras que trazaron el perfil de un cuerpo humano. Supuestamente la disposición de las piedras aludía a la naturaleza de las relaciones sociales, sobre todo del matrimonio.



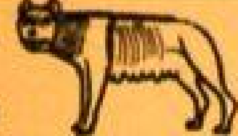
Leda. Princesa de Etolia en la mitología griega. Después de ser seducida por ZEUS, que se le apareció convertido en cisne, puso dos huevos. De uno de los huevos salieron CÁSTOR y Polideuces, y del segundo —según algunas versiones— HELENA y, entre otras, Clitemnestra, la madre de ORESTES.



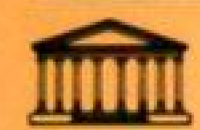
Lejman. Según los habitantes de las islas Marshall, la primera mujer, cuyo compañero era Wulleb, el primer hombre. Surgieron de la pierna de la deidad creadora LOA. Según otras versiones, Lejman y Wulleb eran gusanos que vivían en una concha. Al levantar la mitad superior crearon el cielo y la mitad inferior se convirtió en la tierra.



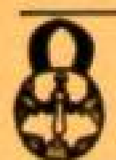
Lestrigones. En la mitología griega, caníbales gigantes que habitaban un país de noches muy cortas, habitualmente identificado como Sicilia. Cuando ULISES hizo escala en esa tierra durante su travesía épica, los gigantes hundieron once de sus doce naves y devoraron a las tripulaciones.

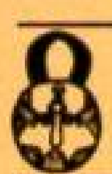
Lete. En las mitologías griega y romana, río del olvido que recorre los infiernos regidos por HADES. Según algunos relatos, los recién llegados bebían sus aguas para inducir el sueño. Según otras versiones, las almas destinadas a retornar al mundo bebían las aguas del olvido de Lete. De esta forma olvidaban las desdichas de su existencia anterior y eran capaces de soportar las penas de la futura. En *La divina comedia*, célebre obra de Dante sobre la vida futura, el beber las aguas de Lete permite que las almas cristianas se liberen del recuerdo de los pecados cometidos.



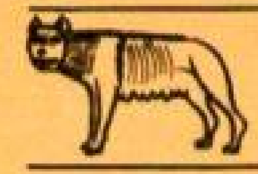
Leto. En la mitología griega, titana que tuvo con ZEUS a los gemelos Apolo y ÁRTEMIS. A pesar de que esto ocurriera antes de que Zeus contrajese matrimonio con HERA, ésta acosó a Leto porque sabía que sus hijos serían más grandes que los propios. Por ese motivo durante muchos meses Leto erró embarazada por la tierra, ya que ningún país la acogió por temor a las iras de Hera, que había prohibido que se recibiera a esos vástagos. Hera también prohibió a Ilitía, diosa del alumbramiento, que ayudase a Leto. Finalmente, después de soportar días y noches de espantosos dolores de parto, Leto alumbró a Apolo y a Artemis en la isla flotante de Delos. Poco después Apolo destruyó a Pitón, la terrible serpiente monstruosa.



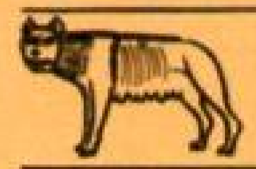
Leve. Otro nombre de NGEWO, dios del cielo de los mende de Sierra Leona. Su nombre significa «el elevado».



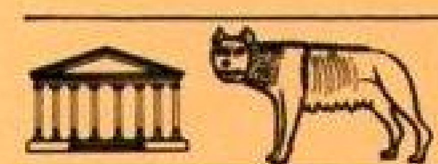
Libanza. En la mitología de los upoto del Congo, dios del cielo que deambuló por la tierra, combatiendo y matando a los humanos y en ocasiones devolviéndoles la vida. Mientras Libanza mora en el cielo oriental, su hermana Ntsongo habita en el de poniente. Libanza reúne a los muertos en el cielo haciendo que su barca —la luna— dé vueltas alrededor de la tierra para recoger sus almas. Cuando Libanza deje de sostener el cielo, éste caerá sobre la tierra y destruirá el mundo.



Liber. Viejo dios italiano del campo y, sobre todo, del vino, que los romanos identificaron con DIONISO. Cierta leyenda atribuye a Liber la invención del falerno, el vino predilecto de los romanos. Al cruzar una aldea del sur de Italia, en cierta ocasión el dios fue recibido por un campesino llamado Falerno. Aunque a Liber no le fue negado nada de lo que había en las despensas, era una casa muy pobre para disponer de vino. Mediante la magia el dios agradecido llenó las copas vacías con vino tinto y Falerno se quedó dormido después de beber. Cuando el campesino despertó, Liber ya se había ido, pero las colinas que rodeaban la aldea estaban pobladas de viñas.



Libertas. En la antigua Roma, diosa que personificaba la libertad personal, tan apreciada por los habitantes de la ciudad. En 238 a.C. se le erigió un templo. Durante el Imperio romano se consideró que Libertas protegía los derechos constitucionales.



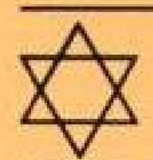
Licaón. En las mitologías griega y romana, rey de Arcadia que se convirtió en lobo. Según los griegos, los hijos de Licaón mataron a su hermano Níctimo y se lo sirvieron a ZEUS —que había adoptado la apariencia de mendigo— en forma de sopa. Zeus devolvió a la vida a Níctimo, mató con un rayo a los hermanos y convirtió en lobo a Licaón. Según la versión romana, JÚPITER, que estaba de visita en la tierra para comprobar si eran veraces los informes sobre la impiedad de los seres humanos, se presentó en el palacio de Licaón y se dio a conocer como dios. El pueblo preparó sacrificios en honor de Júpiter y Licaón, que deseaba poner a prueba la omnisciencia del dios, mató a un criado y se lo sirvió en forma de sopa. Con un relámpago Júpiter incendió el palacio y convirtió a Licaón en lobo.



Licomedes. Rey de Esciros en la mitología griega. Cuando TESEO cayó en desgracia en Atenas, se refugió en casa de Licomedes. Aunque el rey lo recibió cordialmente, al final hizo que se le despeñase. Al parecer temía que Teseo le usurpara el trono. Licomedes también refugió a AQUILES cuando su madre —la ninfa marina Tetis—, sabedora de que estaba condenado a morir en Troya, lo disfrazó de mujer y lo ocultó entre las damas de la corte de Licomedes. ULISES descubrió a Aquiles en la corte y lo convenció de que lo acompañase a Troya.



Lif. Hombre mortal de la mitología germánica. Se dice que Lif y su esposa Lifthrasir serán los únicos supervivientes del Ragnarök, día de la destrucción universal, porque se ocultarán en YGGDRASIL, el árbol del mundo. Contribuirán a fundar un nuevo mundo.



Lilith. Según el Antiguo Testamento, demonio femenino que perturba el reposo nocturno. Su nombre significa «diosa de la tormenta». Se la consideraba una de las esposas de Adán, anterior a Eva. Lilith desobedeció a Adán y fue desterrada al puro vacío. Sean cuales fueran los cimientos de esta leyenda hebrea, es casi seguro que Lilith procede de la cananea Lilitu, otro demonio femenino que acosaba a los hombres.



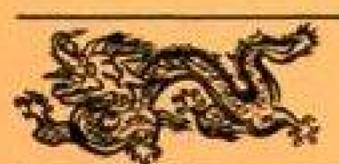
Limbo. En las creencias cristianas medievales, reino de los muertos paganos virtuosos y los niños sin bautizar. Aunque sus habitantes no sufrían el menor dolor, tampoco disfrutaban de las bienaventuranzas del cielo. Este reino se originó en el deseo de encontrar un sitio para las almas de los que habían muerto antes de la llegada de JESÚS y, por consiguiente, antes de que se plantease la posibilidad de la salvación. Fue una invención medieval necesaria para explicar la justicia divina. Los cristianos condenados iban al infierno, los pecadores al purgatorio y los benditos al cielo. De todas maneras, hubo que encontrar un hogar para los justos de la antigüedad antes de que se celebrara el Juicio Final.



Lir. En la mitología irlandesa, dios del mar y padre de MANANNAN. Tuvo cuatro hijos con su primera esposa Aobh y cuando ésta murió contrajo matrimonio con su hermana Aoife. La segunda esposa cultivó el afecto de sus cuatro hijastros y luego los convirtió en cisnes. Lir maldijo a sus vástagos por su falta de gratitud (lo mismo que el británico Lear) y cuando se enteró de la traición de Aoife les devolvió su forma mortal. Pero para entonces ya estaban viejos y arrugados. Aoife fue castigada y se convirtió en un demonio del aire. El dios galés del mar recibía el nombre de Llyr.



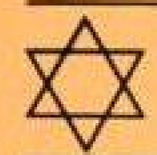
Lohengrin. Caballero del Grial en la leyenda alemana medieval. Hijo de Parsifal, lo enviaron a Brabante para que rescatara a la princesa Elsa, acusada de haber dado muerte a su hermano. Un cisne lo trasladó a Brabante y le dijo que, en su condición de guardián del Grial, no debía revelar su nombre a menos que se lo preguntaran y que si así ocurría, debía responder y partir inmediatamente. Elsa contrajo matrimonio con él sin conocer su nombre, pero su curiosidad finalmente obligó a Lohengrin a decírselo. Entonces apareció el cisne y trasladó a Lohengrin hasta la montaña sagrada donde se guardaba el Grial.



Long. Uno de los míticos dragones chinos, benévolos dioses del agua que provocan la lluvia para abastecer la tierra. Son tan minúsculos como gusanos de seda o lo bastante grandes como para tapar el sol. Su aspecto es extraordinariamente complejo: presentan cuernos de venado, cabeza de camello, ojos de demonio, orejas de toro, bigotes de gato, cuello de serpiente, escamas de pez y zarpas de águila. El carácter chino del *long* aparece en inscripciones óseas del oráculo que se remontan a la dinastía Chang (1650-1027 a.C.). El dragón *chi* tiene un aspecto ligeramente distinto. Aunque no presenta cuernos ni escamas, posee cola bifurcada. Se cree que los dragones llevan la perla de la sabiduría en la boca.



Lono. Dios de los cielos en la mitología hawaiana. Con la colaboración del dios ancestral Ku, ayudó al dios creador KANE a hacer el mundo.



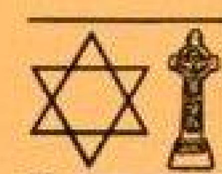
Lotan. Equivalente cananeo de LEVIATÁN. Serpiente veloz, fue asesinada por Anat (ASTARTÉ) o por BAAL cuando venció al dios marino Yam. Mot, dios de la muerte, provocó a Baal con esta fácil matanza al invitarlo a compartir su mesa en los infiernos. Según el Antiguo Testamento, Yahveh «castigará a Leviatán la serpiente punzante, incluso a Leviatán la serpiente tortuosa, y matará al dragón que está en el mar». Por su parte, se describe a Lotan como una serpiente enroscada con siete cabezas.



Lotófagos. En la mitología griega, comedores de loto, pueblo fabuloso que vivía en la costa norte de Africa y se alimentaba del fruto del loto, que provocaba holgazanería y pérdida de la memoria. Cuando ULISES desembarcó entre los comedores de loto, su tripulación probó este fruto y tuvo que arrastrarla de regreso a las naves porque se olvidó de sus amigos y hogares.

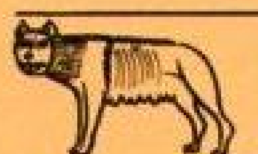


Lucan. En el ciclo artúrico, el amigo más leal del rey ARTURO. Cuando éste fue coronado, Lucan se convirtió en mayordomo real y posteriormente ingresó en la Tabla Redonda, aunque nunca dejó su cargo de mayordomo. En la guerra que se desencadenó entre Mordreut y Arturo y que supuso la ruina de Camelot, sir Lucan resultó mortalmente herido mientras ayudaba a sir Bedivere a retirar del campo de batalla al herido Arturo.

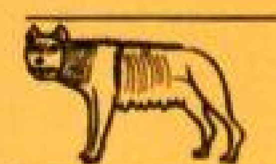


Lucifer. Otro nombre de SATÁN bajo su aspecto de ángel caído. Originalmente este nombre significaba «lucero del alba».





Lucrecia. En la leyenda romana, esposa del noble Lucio Tarquino Colatino. Famosa por su virtud y fidelidad, fue violada por Sexto, hijo de Tarquino el Soberbio, monarca etrusco reinante. Lucrecia comunicó lo ocurrido a su padre y a su esposo y se quitó la vida. El crimen enfureció tanto a los romanos que expulsaron a la familia Tarquino de la ciudad, abolieron la monarquía y establecieron la República romana.



Lud. Dios romano-británico del mar, cuyo templo de la Londres romana se encontraba cerca de la catedral de St. Paul. Ludgate Hill, la calle que conduce a St. Paul, lleva su nombre. Se le atribuye la fundación de Londres, a la que salvó de tres calamidades: la raza de invasores —los coranianos— que hablaban todas las lenguas conocidas; un grito que se oía en mayo y que arrasaba las cosechas, los animales y los niños y dejaba infértiles a las mujeres, y dos dragones.



Lugal-Dimmer-An-Ki-A. Título concedido a MARDUK, dios de la ciudad de Babilonia, después de que venciera a TIAMAT. Significa «rey de los dioses del cielo y la tierra». Al decantarse por el nuevo título, la asamblea de los dioses puso de relieve la importancia de la destrucción de Tiamat. Bajo la égida de Marduk, el panteón mesopotámico se reunió bajo un único cabecilla y surgió un nuevo orden. La primera tarea que Marduk encomendó a los dioses fue la construcción de una ciudad para él: Babilonia.



Lugalid. Uno de los nombres de ENKI, dios sumerio del agua dulce. Sginifica «dueño del río» y alude al papel sustentador de la vida del dios que proporciona agua para que la tierra dé sus frutos. La ausencia de agua en la antigua Sumer condujo a la creencia en un impresionante depósito subterráneo de agua dulce conocido como Apsu. Enki extraía su esencia de esa provisión inagotable.



Lugeilan. Dios del cielo de los habitantes de las islas Carolinas. Descendió a la tierra e instruyó a los hombres en las artes de la agricultura, el tatuaje y el peinado. Su hijo OLOFAT fue un héroe timador que tal vez se convirtió en dios del fuego y que apeló a astucias y engaños para sacar ventaja. Lugeilan devolvió a la vida a Olofat cuando los dioses lo mataron.



Lugulbanda. Padre de GILGAMESH, héroe de la antigua Mesopotamia. Después de matar al toro del cielo, enviado por ISHTAR para luchar con él, Gilgamesh ofreció como exvoto sus inmensos cuernos a Lugulbanda. Toda la población de Uruk se apiñó para asistir a la ceremonia.
Aunque desconocemos la esfera de influencia de Lugulbanda como dios, la ofrenda de los cuernos sugiere cierta relación con los animales. De todos modos, parece que se interesó por la monarquía, pues una inscripción realizada por el monarca sumerio Shulgi (2046-2038 a.C.) menciona que gozaba personalmente de la protección de Lugulbanda y de Ninsun, la diosa vaca. En la inscripción también figura que Shulgi consideraba hermano y camarada a Gilgamesh.



Luonnotar. En la mitología finlandesa, diosa creadora, hija del aire y hacedora del cielo y la tierra. Flotó setecientos años en las aguas primigenias hasta que se apareó con un pájaro y puso huevos. Cuando los huevos chocaron con el agua, se partieron y las partes superiores formaron el cielo y las inferiores la tierra. Las yemas se convirtieron en el sol y las claras en la luna.



Luxing. Dios chino de los salarios. Con Fuxing y Shoulao forma la trinidad divina que se ocupa de la buena suerte. Se cree que vivió en la tierra antes de ser divinizado y se lo representa con forma humana, ataviado con la vestimenta de mandarín. También se lo representa con figura de ciervo.

LL



Lleu. Legendario héroe galés identificado con LUGH, dios irlandés del sol. Era hijo de Arianrhod con padre desconocido y nació prematuro. Gwydion lo incubó y lo crió, pero cada vez que llevaba el niño a Arianrhod para que le diera nombre y armas, su madre lo maldecía con el anonimato y la falta de armas. Finalmente el joven se ganó un nombre cuando, después de abatir un pájaro, su madre no lo reconoció y gritó «Lleu» (el de la mano firme). Disfrazado de bardo, Lleu fue armado por su madre cuando el castillo sufrió el asedio de un ejército fantasma que él mismo había convocado. A partir de ese momento, Lleu demostró ser un caballero de gran valor y virtud, modelo de sir Lanzarote.

M



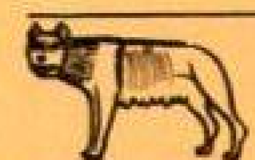
Maat. Diosa de la verdad o de la justicia del antiguo Egipto. Era hija de RA, dios del sol, y se la representaba con una pluma de avestruz en la cabeza. Esta «pluma de la verdad» se utilizaba para pesar la virtud o su carencia, presente en las almas durante el juicio a los difuntos. A ANUBIS, dios funerario con cabeza de chacal, se encomendó la tarea de sostener la balanza.



Mab. Legendaria reina de las hadas de Gran Bretaña, figura que en el folklore posterior fue reemplazada por Titania. Ocasionalmente los seres humanos entraban en su reino, que bordeaba el mar. Es posible que Mab proceda de Medb, legendaria reina de Connacht, en Irlanda. Generalmente se la representaba como comadrona de las hadas en virtud de su capacidad para dar vida a las fantasías, es decir, a los vástagos de las hadas.



Maeldun. En la mitología irlandesa, héroe que emprendió un viaje fabuloso. Mael Dunn o Maeldun fue hijo de una monja violada por Ailill. Señor de las islas Aran, Ailill fue muerto por los invasores.
Cuando finalmente Maeldun conoció su linaje, partió en busca de los asesinos de su padre. Su travesía, que duró tres años y siete meses, lo llevó a muchas islas extrañas habitadas por hormigas gigantes, bellas aves, perros monstruosos, caballos demoníacos, seres ígneos, ovejas mágicas, plañideras negras y ermitaños. En cierta isla Maeldun se sumergió en un lago sagrado y renovó su juventud. Afrontó muchos peligros y cuando por fin encontró a los asesinos de su padre no se vengó en agradecimiento a los dioses que le permitieron retornar sano y salvo a Irlanda.



Magna Mater. Título que los romanos asignaron a la diosa frigia CIBELES. Significa «gran madre». En Roma su fiesta se celebraba el 4 de abril, fecha en la que los ricos tenían la costumbre de ofrecer ágapes extravagantes.



Mahaf. En la mitología egipcia, barquero que tripula la barca *meseket*, en la que todas las noches RA viaja bajo tierra para retornar al este. La serpiente Mehen se enrosca en torno a la embarcación y la protege del monstruo Apofis.



Mahendra. Una de las siete cadenas montañosas del sur de la India y nombre de INDRA, dios hindú del firmamento. En tanto que deidad de la tormenta, desde hace mucho tiempo Indra está relacionado con las nubes que se acumulan alrededor de las cumbres montañosas. También se lo llama Vajrapani (el de la mano del rayo), Divaspati (regente de la atmósfera) y Meghavahana (transportado por las nubes).



Mahisha. En la mitología hindú, demonio búfalo colosal que mediante increíbles privaciones obtuvo fuerzas suficientes para hacerse con el control de los tres mundos y amenazar a los dioses. Para hacer frente a este desafío espectacular, los dioses aunaron fuerzas y crearon a DEVI, la diosa suprema.
En tanto que Durga, la de los dos brazos, la diosa entró en combate con Mahisha y lo atravesó con su tridente, haciendo que el demonio recuperase su forma original: un gigante de mil brazos provistos de mil armas. Luego Durga sujetó a Mahisha de los brazos, lo elevó por los aires, lo arrojó al suelo y lo mató clavándole una flecha en el pecho. A raíz de esta victoria, Devi mereció el título de Mahisha-mardini (destructora de Mahisha). Durga significa «la inaccesible».



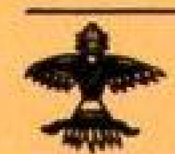
Maid Marion. En la leyenda británica, amada de Robin Hood. A fin de estar con él, Maid Marion se disfrazó de paje y se unió a su alegre pandilla de proscritos. Cuando la descubrieron, Robin y ella se casaron.



Maitreya. En el budismo indio, el «iluminado» o BUDA que está por llegar. Entre tanto mora en su cielo tushita, cumbre del universo sensual. En el budismo chino, Mi Lo —equivalente de Maitreya— es una figura más compleja e importante que Maitreya para el budismo indio. Figura regordeta y arrugada, popularmente se conoce a Mi Lo como «el Buda que sonríe». En Japón el equivalente recibe el nombre de Mirokubosatsu.



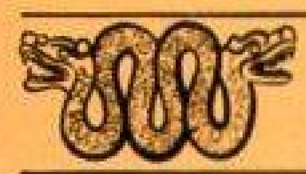
Malcandre. En la mitología egipcia, rey del importante puerto cananeo de Biblos. SET, hermano y enemigo de OSIRIS, hizo fabricar un cofre con las medidas de éste y durante un banquete lo ofreció a quien cupiera en su interior. Cuando Osiris se introdujo en el cofre, cerraron la tapa de inmediato y lo arrojaron al agua, en la desembocadura del Nilo, para que fuese a la deriva hasta el Mediterráneo. El cofre encalló en Biblos, en Fenicia, y quedó rodeado por el tronco de un árbol. Malcandre hizo talar el árbol y lo convirtió en columna de un templo. ISIS recobró el cofre del interior de la columna y de este modo se reunió con su marido.



Malsum. En la mitología de los algonquinos y los abnakí de América del Norte, perverso hermano gemelo de GLUSKAP, héroe cultural y timador. Decidido a tener un nacimiento espectacular, Malsum mató a su madre saliendo por su axila. Después creó todo cuanto pensó que molestaría a la humanidad y reiteradamente intentó matar a su hermano. Sin embargo, Gluskap mató a Malsum con la única arma que podía poner fin a su vida mágica: la raíz de un helecho. A partir de entonces Malsum residió en los infiernos con forma de lobo mientras Gluskap protegía a la humanidad de los monstruos perversos y de las fuerzas naturales.



Mama Ocllo. En la mitología de los incas de Perú, hermana-esposa del héroe cultural Manco Cápac; también se le conoce como Coya Mama. Tanto ella como Manco Cápac son hijos de INTI, dios del sol que los envió a la tierra para que salvaran a los hombres enseñándoles las artes de la civilización. Según otra versión, formaba parte de un grupo de cuatro hermanos y cuatro hermanas y se casó con el benjamín cuando fundaron la ciudad de Cuzco y se asentaron. Este mito es una variación de la fundación del clan real inca por parte de los hermanos AYAR.



Mamá Brigitte. En la mitología vudú de Haití, complemento femenino de GHEDE, dios del amor y la muerte. Sus fieles la veneran bajo sus árboles sagrados —el olmo o el sauce llorón— y le rezan para que haga daño a sus enemigos. A semejanza de Ghede, Mamá Brigitte cuida los cuerpos de los difuntos y conversa con sus almas durante su travesía a los infiernos. Las tumbas que están bajo su protección se caracterizan por contar con pilas de piedras.



Mammon. Demonio cristiano que representa los males de la riqueza. Procede de la afirmación de JESÚS según la cual los hombres «no pueden servir a Dios y a Mammon». Esta palabra significa «riquezas mundanas».



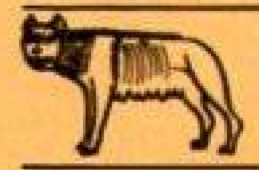
Manco Cápac. Según una versión de la fundación legendaria del clan real inca de Perú, hijo de INTI, dios del sol. Como era uno de los AYAR, habitualmente se lo llamaba Ayar Manco. Inti les entregó un trozo de oro y los envió a la tierra para que ayudaran al hombre incivilizado; les dijo que se asentaran en el sitio donde el oro se hundiese. Así fundaron la ciudad de Cuzco, en la que Manco Cápac estableció su corte y se convirtió en primer monarca de los incas.



Mani. En la mitología de algunas tribus de Brasil, héroe cultural que llevó el sustento a su pueblo revelándole el sostén de la vida. Vaticinó que, un año después de su muerte, el pueblo encontraría un gran tesoro. Como cumplimiento de la profecía, el pueblo descubrió la mandioca, elemento básico en la dieta de los aborígenes.



Manjusri. En el budismo mahayana de Nepal y Tíbet, bodhisattva o aspirante a BUDA que es adorado en tanto que divinidad, como AVALOKITESHVARA. Se considera que fue él quien llevó la civilización al Himalaya. En China se lo tiene por misionero de Buda, el que convirtió a los chinos al budismo. Su función consiste en girar la rueda de la ley *(dharma)*. Tiene por símbolos el libro de la verdad, la espada de la sabiduría y la flor del loto azul.



Manlio. Según la leyenda romana, comandante de la guarnición del Capitolio en la época del saqueo galo. Repelió un ataque nocturno al ser despertado por los cacareos de las ocas sagradas. En 390 a.C. los galos vencieron al ejército romano e incendiaron la ciudad, con excepción de la zona fortificada que estaba en poder de Manlio. Allí se apiñaron los habitantes que quedaban, además de algunos senadores de edad que permanecieron decididamente en la cámara y aguardaron la muerte ataviados con las vestimentas de su cargo. Según la leyenda, los galos entraron a saco y, provocados por un senador que abofeteó a un guerrero cuando éste intentó mesarle la barba, mataron a los representantes en sus escaños. Como recompensa, se permitió a Manlio utilizar el nombre de Marco Manlio Capitolino.



Mannheim. En la mitología germánica, el universo se dividía en diversos países que llegaban a las raíces o a las ramas de YGGDRASIL, el árbol del mundo. Esas tierras abarcaban Muspellheim, el país de los gigantes del fuego; Vannaheim, morada de las deidades Vanir como Freyr; Svartalfheim, tierra de los duendes oscuros; Ljosalfaheim, tierra

de los rectos; Mannheim o Midgard, país de la humanidad; Helheim, tierra de los muertos, regida por Hel; Jotunnheim, tierra de los gigantes; Niflheim, país de las brumas, y Godheim, o cielo, emplazamiento de la ciudad de Asgard y morada de los dioses Aesir como BALDER, LOKI, THOR y ODÍN. Asgard estaba unida a Mannheim a través de Bifrost, el puente del arco iris, vigilado por HEIMDALL, guardián de los dioses.



Marawa. En la mitología melanesia, sobre todo la de las islas de Banks, espíritu araña, amigo y adversario del otro gran espíritu, el benévolo QAT. Aunque Marawa puso todos los obstáculos posibles para impedir que Qat conquistara el mar, en varias ocasiones lo ayudó a escapar de situaciones difíciles. En algunos mitos Marawa representa la muerte o se lo muestra como el espíritu que introduce la muerte en el mundo.



Marindi. En las creencias aborígenes australianas, perro o dingo ancestral cuya sangre tiñó las piedras de rojo. Sucedió durante el Alchera (el tiempo de los sueños), cuando la lagartija Adno-artina retó a Marindi. La astuta lagartija convenció a Marindi de que aguardara hasta la noche, momento en que vería mejor. Cuando entraron en combate, Adno-artina sujetó salvajemente a Marindi del cuello y lo mató. La sangre que manó de la herida letal tiñó las piedras de rojo.



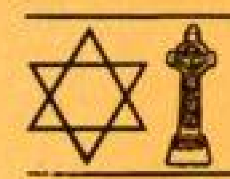
Maruts. En la mitología hindú, dioses de la tormenta engendrados por Rudra, forma arcaica de SHIVA. Los maruts están armados con flechas-relámpagos y rayos. Son veintisiete o sesenta. Según el *Ramayana* —la epopeya más antigua de India—, los maruts nacieron del útero roto de la diosa Didi después de que INDRA le arrojara un rayo para impedir que alumbrara a un hijo excesivamente poderoso. La diosa pretendía seguir embarazada un siglo antes de dar a luz a un vástago que osara enfrentar a Indra. En su lugar se formaron los maruts a partir del embrión destruido.



Mati-Syra-Zemlya. En la leyenda rusa, madre tierra, que significa «húmeda madre tierra». Protegía a los humanos de los demonios y las enfermedades, sobre todo del cólera. Las vírgenes y las viudas solían cavar los campos después de medianoche para liberar sus espíritus mediadores y dar pie a que repeliera el mal.



Matsya. En la mitología hindú, primer avatar de VISHNÚ. Apareció con forma de pez y evitó que MANU, el NOÉ indio, se ahogara durante el gran diluvio, preservando de este modo la vida humana. El diluvio tuvo lugar durante una noche cósmica en que BRAHMA —supremo dios creador— se puso a descansar. El demonio HAYAGRIVA aprovechó el reposo de Brahma para robar de su boca las escrituras sagradas. De todos modos, Matsya las recuperó.



Matusalén. Figura bíblica, hijo de Henoc y abuelo de NOÉ. Engendró a su primer hijo, Lámek, a los 187 años y murió a los 969. De esta forma, vivió más años que cualquier otra persona registrada en la Biblia.



Maya. En la mitología griega, una de las pléyades, hija de Atlante y madre de HERMES en virtud de su unión con ZEUS. El nombre significa «nodriza».



Maya. Palabra muy arcaica y compleja incluso en la antigua India. Significa «engaño» y denota ideas como autoengaño, superchería, magia y falsedad, por nombrar sólo unas pocas. De hecho, *maya* se refiere al mundo tal como es percibido por los sentidos y al funcionamiento de la mente. Los sabios medievales hindúes la consideraban obra de DEVI, la diosa madre. Empero, para el budismo *maya* fue el medio mediante el cual MARA intentó distraer a BUDA de su contemplación. Maya también fue el nombre de la madre de Buda. El hecho de que ella soñara su nacimiento equivalió a una concepción milagrosa.



Medb. En la antigua Irlanda, reina legendaria de Connacht. La codicia de Medb desencadenó la encarnizada guerra entre Connacht y el Ulster. Sólo CUCHULAINN fue lo bastante poderoso como para repeler las fuerzas de Connacht, aunque al final también él encontró la muerte a través de la hechicería de Medb. Era una reina sexualmente voraz y su lascivia era tan intensa que, según se decía, su mera aparición dejaba sin potencia a los hombres. Podría ser el modelo de Mab, la reina británica de las hadas.



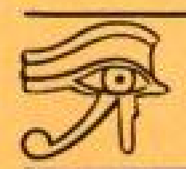
Medea. En la mitología griega, poderosa maga o hechicera de Cólquide. Medea se enamoró de JASÓN, se casó con él y le ayudó a robar el vellocino de oro, que pertenecía a su padre. Después de abandonar Cólquide con Jasón, Medea tuvo dos hijos: Mérmero y Feres. Como Jasón intentó abandonarla y casarse con la princesa corintia Creúsa, Medea envenenó el traje de la novia, que murió abrasada. Cabe la posibilidad de que también matara a sus dos hijos. Medea escapó a Atenas en un carro mágico tirado por serpientes aladas. Contrajo matrimonio con Egeo, padre o tutor de TESEO, y dio a luz a su hijo Medo. Cuando Teseo intentó que lo reconociesen como heredero de Egeo, Medea, deseosa de que Medo fuese el heredero, convenció al monarca de que enviase a Teseo a Creta a luchar con el Minotauro. Una vez muerto el Minotauro, Egeo aceptó la reivindicación de Teseo y Medea retornó a Cólquide, donde logró instalar en el trono a Medo.



Medusa. En la mitología griega, la más famosa de las Gorgonas, tres hermanas monstruosas. Tenía serpientes en lugar de cabellos y su rostro era tan feo que su aspecto petrificaba a los humanos. A menudo se la representaba de esta guisa en los escudos. Ofendida por Medusa, ATENEA encomendó a PERSEO que la destruyese. El héroe le cortó la cabeza y se la ofreció a Atenea. Su sangre dio origen a Crisaor y al caballo alado Pegaso. A diferencia de Medusa, cuyo nombre significa «soberana», las otras Gorgonas, Esteno (fuerza) y Euríale (gran salto), eran inmortales.



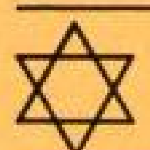
Mefistófeles. En la leyenda europea medieval, agente o forma de SATÁN. Básicamente se relaciona a Mefistófeles con la leyenda de Fausto, ante el cual aparece de muchas formas, ora animales, ora humanas, lo que le produce un gran regocijo. Al final, bajo la guisa de monje, Mefistófeles convence a Fausto para que le venda su alma.



Mehturt. En el antiguo Egipto, diosa del cielo a la que se representaba como vaca y a la que a menudo se identificaba con HATHOR. Su nombre significa «gran avenida» y era el río o canal celestial que el dios del sol RA recorría con su barca.



Melampo. Gran vidente griego capaz de presagiar acontecimientos oyendo las voces de los animales. Adquirió este don singular a raíz de que unas serpientes agradecidas le lamieron las orejas. Otro de los dones de Melampo era el arte de la curación, que utilizó para quitar la locura a las hijas de Proteo, dios del mar.

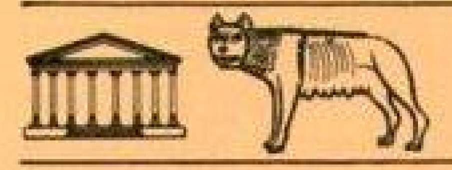


Melqart. Dios cananeo ampliamente venerado cuyo templo principal se encontraba en Tiro. Probablemente su nombre significa «monarca de la ciudad». Los griegos lo identificaron con el héroe HERACLES y es probable que, en fecha anterior, las Columnas de Heracles recibiesen el nombre de Columnas de Melqart.



Memnón. Hijo de EOS, diosa griega del alba. Se decía que su piel era negra porque su madre había pasado mucho tiempo en compañía de Helio, dios del sol. En Troya Memnón luchó junto a su tío PRÍAMO y llevó una tropa etíope. Aunque murió a manos de AQUILES, posteriormente ZEUS lo resucitó por petición de Eos y lo hizo inmortal. En la época de la dominación romana, la estatua del gobernante egipcio Amenofis III (1405-1367 a.C.), situada cerca del tebano Valle de los Reyes, fue visitada por miles de personas porque hablaba. Al

romper el alba, cuando Eos despertaba, una parte rota de la estatua producía un sonido definido que se interpretó como el llamado de Memnón a su madre. Se creía que Memnón había guiado a sus valientes etíopes por el mismo sitio en su marcha sobre Troya.



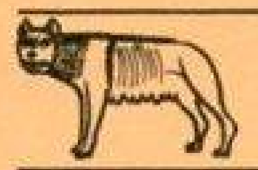
Ménades. En la mitología griega, seguidoras de DIONISO. Significa «posesas». En la mitología romana se las conocía como *bacantes* en honor de Baco, equivalente romano de Dioniso. Vivían en los bosques y los montes y vestían pellejos de animales y hojas de hiedra. Con sus danzas entraban en un frenesí que les permitía despedazar a los animales con las manos. Penteo, rey de Tebas, sufrió el mismo sino cuando desairó a Dioniso.
Es posible que el desgarro de la carne que solía acompañar el frenesí de las seguidoras del dios llegara de Asia Menor al culto grecorromano. Fue una característica que preocupó a las autoridades romanas cuando en Italia se introdujeron los cultos a Dioniso y a CIBELES.



Menelao. En la mitología griega, rey de Esparta y marido de HELENA. Fue hijo del maldito Atreo y hermano pequeño de Agamenón. Mientras Menelao estaba fuera, Paris raptó a Helena y la llevó a Troya. Menelao pidió a los griegos que combatiesen a su lado para recuperar a su esposa. Después de la derrota de los troyanos, regresó a Esparta con Helena y en el camino vivió muchas aventuras. La flota espartana sufrió porque Menelao no aplacó a los dioses de la vencida Troya.



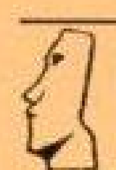
Menthu. En la mitología egipcia, dios tanto del sol como de la guerra. Como HORUS, tenía cabeza de halcón y cuando se lo identificaba con el dios solar RA recibía el nombre de Menthu-Ra. Particularmente afecto a los caballos, el aspecto bélico de Menthu cobró importancia en época posterior. En 1286 a.C., cuando los carros egipcios se lanzaron sobre los hititas durante la batalla de Kadesh, el faraón Ramsés II gritó: «Soy como Menthu y disparo a diestro y siniestro.»



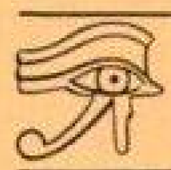
Mercurio. En la mitología romana, dios del comercio y mensajero de los dioses. Hijo de JÚPITER, se lo suele identificar como equivalente romano del griego HERMES. Empero, pese a que Hermes también fue mensajero de los dioses, fue una deidad más compleja que Mercurio y no tuvo nada que ver con el comercio. Mercurio estuvo específicamente relacionado con el comercio del trigo. Alcanzó fama por su gran velocidad y el elemento mercurio toma su nombre del dios. Su culto se estableció formalmente en Roma en 495 a.C.



Mertseger. Diosa del antiguo Egipto con cabeza de serpiente. Presidió la gran necrópolis de Tebas, donde su susceptibilidad llevó a los visitantes a guardarle un gran respeto.



Mesede. En la mitología melanesia, tirador campeón cuyo arco despedía llamas cuando se tensaba. Mesede salvó al hijo de Abele de las fauces de un cocodrilo y reclamó como recompensa a las hijas de aquél, que fueron asesinadas por la esposa de Mesede que sufrió un ataque de celos. Con la cabeza de una hija se fabricó un tambor mágico que se utiliza en los ritos de varios pueblos melanesios.



Meskhent. En la mitología egipcia, diosa que colaboraba en los nacimientos y que desempeñaba un papel a la hora de atribuir destino a cada recién nacido. Es posible que también estuviera junto a ANUBIS en el salón de OSIRIS, sitio donde se sopesaban y juzgaban las almas. Habitualmente se la representaba como una teja o un ladrillo con cabeza de mujer; se debía a que, tradicionalmente, durante el parto las egipcias se acuclillaban encima de un ladrillo.



Mestra. En la mitología griega, hija de Erisictón, el impío soberano tesalio. Como castigo por profanar el bosquecillo sagrado de DEMÉTER, los dioses condenaron a Erisictón al hambre insaciable. Para obtener alimentos, vendió cuanto poseía y finalmente puso en venta a su hija Mestra. POSIDÓN, enamorado de Mestra, la dotó de la capacidad de metamorfosearse, por lo que siempre eludió a los compradores. Cuando la estratagema se descubrió y Erisictón ya no pudo venderla, devoró sus propias carnes y murió.



Metis. Amante de ZEUS, rey de los dioses de la antigua Grecia. Zeus convenció a la titana Metis de que diera a CRONO la bebida que le hizo vomitar a sus hermanos y hermanas. Luego Zeus tragó a Metis para no tener con ella una hija demasiado poderosa. Poco después ATENEA surgió de la cabeza del propio Zeus. Metis significa «prudencia» o, en mal sentido, «perfidia».



Mictlantecuhtli. Dios azteca de la muerte y regente de los infiernos *(mictlan)*. Su reino era un sitio de reposo más que de terror. Moctezuma, último emperador azteca, ofreció como regalo a Mictlantecuhtli las pieles de hombres desollados cuando en 1519 se enteró del desembarco de los españoles a las órdenes de Hernán Cortés. Evidentemente Moctezuma creyó el rumor según el cual QUETZALCÓATL había regresado con los invasores y se puso a pensar en el descanso del que en seguida gozaría en el reino de los infiernos.

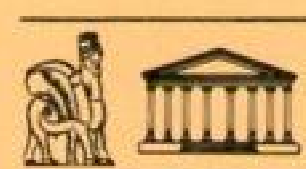




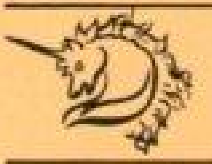
Midgard. En la mitología germánica, tierra de los mortales que incluía Mannheim. Se encontraba entre Asgard, morada de los dioses, y Jotunnheim, hogar de los gigantes de la escarcha. Fue creada por ODÍN y otros dioses a partir del cuerpo del gigante primigenio Ymir, cuya sangre y sudor crearon el océano y cuyo cráneo, sustentado por cuatro enanos, formó la bóveda celeste. Midgard estaba totalmente rodeada por la serpiente Jormungandr, conocida también como serpiente de Midgard.



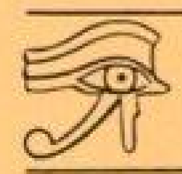
Mileto. Joven griego que dio su nombre a la ciudad de Mileto, fundada en Asia Menor por Sarpedón. La relación amorosa entre Mileto y Sarpedón, que llevó a que el celoso MINOS los desterrara de Creta, no es más que el relato legendario del establecimiento de un importante asentamiento griego. Desde el primer momento Mileto poseyó una poderosa armada, circunstancia que debió de preocupar a Minos, legendario rey del mar.



Milita. Según el historiador griego Herodoto, diosa babilónica identificada con AFRODITA. A Herodoto le sorprendió la costumbre según la cual, una vez en su vida, las babilonias tenían que quedarse en el templo de ISHTAR y entregarse a cualquiera que las requiriese en nombre de Milita. Parece que esta diosa mostró un profundo interés por los alumbramientos.



Mimir. Sabio gigante germánico que perdió la cabeza cuando las deidades Vanir lo tomaron como rehén. ODÍN conservó con hierbas la cabeza de Mimir y mediante un hechizo le concedió el habla. La situó en un manantial próximo a una de las raíces de YGGDRASIL, el árbol cósmico. Cada vez que Odín necesitaba consejos, galopaba hasta el manantial a lomos de Sleipnir, su corcel de ocho patas, y charlaba con la cabeza.



Min. Dios de la reproducción del antiguo Egipto y uno de los aspectos de AMÓN, dios tebano con cabeza de carnero. Generalmente se lo representaba como un hombre con tocado de dos penachos, esgrimiendo un cetro en forma de látigo y con el pene erecto. Fue una deidad sumamente popular.



Minawara. Uno de los hombres canguro ancestrales de los nambutji de Australia central. Este héroe aborigen surgió, como su hermano Multultu, de la pila de escombros dejada por el diluvio. Los hermanos erraron de un sitio a otro, moldearon el paisaje, inventaron la lanza y organizaron los ritos de iniciación.



Minia. Fundador legendario de Orcómeno, que tiene fama de haber sido la ciudad más opulenta de la antigua Grecia. De todas maneras, la riqueza no los salvó del desastre. Cierto día DIONISO visitó su palacio y enloqueció a sus hijas. Presas del delirio, éstas sacrificaron a Hípaso, nieto del monarca.



Minotauro. En la mitología griega, monstruo con cabeza de toro y cuerpo de hombre que moraba en el Laberinto, cerca del palacio de MINOS. Su nombre significa «toro de Minos» y alude a su linaje: era vástago de Pasífae, esposa de Minos, y un toro que POSIDÓN había enviado por mar. El artesano DÉDALO construyó una vaca como señuelo, vaca que permitió que Pasífae satisficiera sus deseos. Dédalo también construyó el Laberinto en el que se internó el héroe ateniense TESEO para dar muerte al Minotauro.





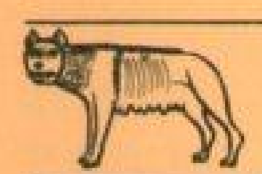
Mirmidones. En la mitología griega, soldados que combatieron a las órdenes de AQUILES durante la guerra de Troya. El nombre significa «hombres-hormigas» y procede del mito según el cual Eceo, rey de Egina, le rezó a ZEUS para que aumentase la población de su reino, después de lo cual el dios transformó a las hormigas en guerreros. Debido a la buena fama de los mirmidones en virtud de su lealtad inquebrantable, actualmente se emplea su nombre para describir a las personas que cumplen órdenes sin vacilaciones y con una minuciosidad estricta.



Mirra. En la mitología griega, princesa que se enamoró de su padre, Cíniras, rey de Chipre. La nodriza de Mirra arregló todo para que se disfrazara y se acostase con su padre. Cuando el rey supo la verdad, intentó matar a Mirra, que huyó. Posteriormente se convirtió en un árbol de mirra, que produce una resina muy aromática. Diez meses después el árbol parió a ADONIS.



Mirrimina. Charca de la mitología de los murngin del norte de Australia. Su nombre significa «lomo de la pitón de las piedras» porque YULUNGGUL —la gran pitón cobriza y espíritu serpiente ancestral de los murngin— vive en sus aguas. Las charcas también son importantes para los kabi de Queensland porque en las aguas mora Dhakan, dios supremo mitad pez y mitad hombre. Cuando esta deidad pasa de una charca a otra, aparece en el cielo en forma de arco iris.



Mithras. En la mitología romana, variante del dios iranio MITHRA, que probablemente estaba emparentado con el dios solar hindú Mitra. Las legiones del Imperio romano cultivaron el sacrificio de toros en honor de Mithras y lo difundieron hacia el norte hasta Inglaterra. Creían que garantizaba la prosperidad en este mundo y la felicidad en el otro.
A medida que en el Imperio romano tocaba a su término la veneración de dioses paganos, el culto de Mithras se volvió muy atractivo para los tradicionalistas de alta alcurnia, incluido el emperador Juliano. Lo veneró en un santuario-caverna de su palacio de Constantinopla y llevó a cabo numerosos ritos.



Mitra. Una de las más antiguas deidades hindúes. Dios de la luz, se afirmaba que tenía a su cargo el bienestar del mundo.



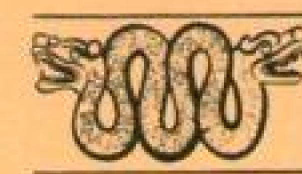
Mixcoatl. Serpiente de las nubes y dios de la caza en la mitología azteca. Generalmente se lo representaba como un hombre de cabellos largos y ojos negros y su cuerpo estaba cubierto de franjas blancas de la cabeza a los pies. A veces, en su condición de dios de la caza, Mixcoatl era representado con los rasgos de ciervo o conejo. Estaba casado con COATLICUE, diosa de la tierra.



Mjolnir. Martillo mágico de THOR, poderoso hijo de ODÍN. Lo forjaron los enanos Brokk y Eitri. Las propiedades del martillo eran extraordinarias: era irrompible y, a semejanza del bumerang, volvía a la mano por muy lejos que se lo lanzara. También disminuía de tamaño y podía ocultarse en el bolsillo.
Mjolnir era la única arma que protegía de los gigantes de la escarcha. Cuando estos enemigos de los dioses lo robaron, el dios timador LOKI convenció a Thor de que se disfrazara de novia y fingiera casarse con Thrym, rey de los gigantes de la escarcha. En cuanto sus dedos volvieron a sujetar el martillo, Thor lo dejó caer con tanta fuerza que de un solo golpe partió el cráneo de Thrym. Modi y Magni —hijos de Thor— heredarán Mjolnir en el nuevo mundo que seguirá al Ragnarök, el día de la destrucción.



Mnemósine. En la mitología griega, hija de los titanes Gea y Urano y madre de las musas a través de su unión con ZEUS. Su nombre significa «memoria» y trasmitió a sus hijas los conocimientos que poseía.



Moctezuma. Dios que recibe su nombre del último emperador azteca. A pesar de que enseñó a los hombres las artes de la civilización, Moctezuma también fue su azote porque les tendió infinitas trampas. Al final se retiró a los infiernos.



Mokos. Diosa de la mitología eslava. Durante la Cuaresma pasa las noches deambulando de casa en casa disfrazada de mujer. Puede ser benévola o malévola. En ocasiones fastidia a las hiladoras de la lana y en otros momentos cuida de las ovejas y las esquila. En su intento de ganar su buena voluntad, por la noche los eslavos dejan trozos de vellón junto a las cocinas.



Mongan. En la mitología irlandesa, hijo de MANANNAN, dios del mar. Nació en circunstancias afines a las de ARTURO. Mongan estuvo a punto de pagar un precio muy alto por su generosidad cuando un rey poco escrupuloso le hizo prometer que le daría cuanto estuviese en sus manos. El rey se decantó por la esposa de Mongan. No obstante, éste se salvó gracias a sus capacidades de metamorfosear a otros, ya que convenció al rey de que cambiara la esposa por una anciana a la que dio aspecto de mujer joven y bella.



Mordreut. Motivo de la desastrosa guerra civil que acabó con la Tabla Redonda de ARTURO, legendario rey de Inglaterra. La traición de sir Mordreut condujo al trágico encuentro en las proximidades de Salisbury, donde pereció la flor y nata de la caballería británica y donde Arturo sufrió una herida mortal.
Es posible que la disputa entre Arturo y su sobrino Mordreut refleje un conflicto histórico. Probablemente Inglaterra, en los días de Arturo, abarcaba una serie de pequeños reinos independientes firmemente aliados cada vez que surgía una amenaza externa, pero divididos durante la prolongada paz que garantizaron las victorias de los Caballeros de la Tabla Redonda. En su *Historia Britonum*, Nennius —cronista del siglo IX— escribe: «Arturo y Mordreut perecieron juntos.»



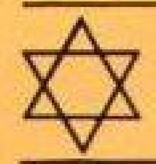
Morfeo. En la mitología griega, dios de los sueños e hijo de Hipno, dios del reposo. El nombre de la morfina proviene de este dios. En tanto que Morfeo provocaba sueños a los seres humanos, sus hermanos Fobeto y Fantaso los inducían en animales y en objetos inanimados. Morfeo significa «moldeador».



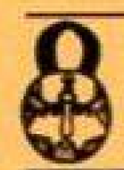
Morgan le Fay. Hermanastra de ARTURO en la leyenda británica. También se la identificó con Nimue, la amada de MERLÍN. Casi todas las versiones de la partida de Arturo a Avalón incluyen a Morgan le Fay como la principal dama que se llevó al monarca herido. Empero, Malory también hace asistir a Nimue.



Morrigan. Diosa irlandesa de la guerra que ayudó a Medb, reina de Connacht, a dar muerte a CUCHULAINN. Su forma favorita era la de cuervo.



Mot. En la mitología cananea, dios de la muerte y la infertilidad. Enemigo jurado de BAAL, nació del huevo primigenio empollado a partir de la unión del aire y el caos. Cuando harto de la autoridad de Mot, Baal le prohibió visitar la tierra con excepción del desierto, el dios de la muerte respondió invitando a Baal a los infiernos. Este no se atrevió a rechazar la convocatoria y visitó el hogar de Mot, donde murió. Ultrajada, Anat quitó la vida a Mot y Baal regresó de entre los muertos.



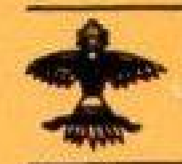
Moyna. Héroe legendario de los dogon de Malí. Inventó el «rugidor», objeto de madera que emite un sonido insólito cuando se agita el extremo de la cuerda que lo sustenta. Al parecer, Moyna agitó el rugidor durante un baile de máscaras al que las mujeres tenían prohibida la entrada. Varias mujeres estaban mirando en secreto, pero huyeron aterrorizadas en cuanto oyeron el sonido del rugidor. Moyna les explicó que ese sonido era la voz de la Gran Máscara y que mujeres y niños debían permanecer encerrados cuando se comunicaba con los hombres ya que, de lo contrario, los destruiría. Moyna trasmitió a sus hijos el secreto del rugidor. El héroe les aconsejó que lo emplearan cada vez que muriese una persona importante porque el sonido que emitía se semejaba al de los espíritus de los difuntos. Las sociedades secretas africanas utilizan el rugidor y su sonido aterroriza a muchas personas.



Muchacha de la Goma. Personaje —también llamada Muñeca o Niña de la Goma— que aparece en las leyendas afrooccidentales de ANANSI. El dueño de un campo al que le robaban la cosecha instaló a la Muchacha de la Goma —efigie cubierta de una resina pegajosa—con la esperanza de atrapar al ladrón. Cuando Anansi llegó al campo dijo a la Muchacha de la Goma que la patearía si no le decía su nombre. Como la efigie guardó silencio, el dios la pateó y el pie se le quedó pegado. Juró darle un puñetazo si no le soltaba el pie y lo cierto es que también se le adhirió la mano a la efigie. En ese momento apareció el campesino y propinó una paliza a Anansi. Con diversas variantes, la leyenda de la Muchacha de la Goma está presente en muchas partes del mundo. Probablemente es más conocida como la Niña del Alquitrán de la novela *El tío Remo y el hermano conejo*, de Joel Chandler Harris, recopilación en diez volúmenes de cuentos folklóricos negros.



Muchalinda. Espíritu serpiente gigante de la mitología hindú, que moraba a la sombra del árbol Bo. Cada vez que amenazaba tormenta, la enorme capucha de Muchalinda protegía a BUDA que, inmerso en la contemplación, no se enteraba de la climatología. De esta forma Buda estuvo protegido una vez de los vientos y la lluvia. Siete días después la tormenta amainó y sólo entonces Muchalinda se desenroscó, se transformó en un joven y se inclinó ante Buda.



Mujer Araña. En la mitología de los navajo de América del Norte, ser benévolo que ayudó a NAYENEZGANI y a Tobadzistsini a vencer a las fuerzas del mal. En su retorno al hogar del padre, el dios solar Tsohanoai, los dos hermanos descendieron por un agujero y encontraron a la Mujer Araña, llamada Naste Estsan. La Mujer Araña les advirtió de los peligros que los acechaban y les regaló dos plumas mágicas. Una les permitió derrotar a sus enemigos y la otra conservar la vida.



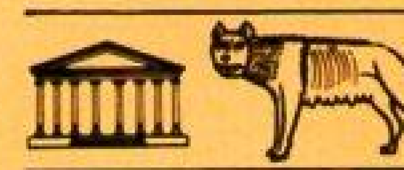
Mujer Turquesa. Diosa importante en la mitología de los navajo de América del Norte. Convivía con su hermana Mujer de la Concha Blanca en una era en que la tierra estaba habitada por monstruos. Mujer Turquesa y Mujer de la Concha Blanca perdieron la competición con las Doncellas del Maíz, cuyo premio consistía en convertirse en esposa del dios navajo Matador de Monstruos.



Mukuru. En la mitología de los herero de Namibia, distante dios del cielo. Existe en solitario, sin amigos ni parientes, y es una deidad afable. Envía a la humanidad la lluvia dadora de vida, cura a los enfermos y cuida de los ancianos. Se considera la muerte como un motivo de felicidad porque por fin los difuntos retornan al cielo y a la compañía de este dios benévolo.



Mummu. En la mitología mesopotámica, criado de Apsu, el inmenso depósito subterráneo de agua dulce. Probablemente su nombre significa «forma». Según el *Enuma elis* —epopeya babilónica de la creación—, en una ocasión Apsu y Mummu visitaron a TIAMAT para conspirar contra los dioses. Sin embargo, el dios del agua dulce Ea —equivalente del sumerio ENKI—arrojó un maleficio sobre Apsu y Mummu. Mientras el primero se sumergió en el sueño eterno, el segundo quedó sujeto porque se le pasó un cordel por la nariz. No fue tan fácil someter a Tiamat, la dragona del agua salada, y a su debido tiempo los dioses tuvieron que unir recursos para dar armas a su defensor, MARDUK, hijo de Ea.



Musas. En las mitologías griega y romana, diosas de las artes, incluidas la música y la literatura. Eran hijas de ZEUS con la titana Mnemósine. Sus intereses eran los siguientes: Calíope, la poesía épica; Clío, la historia; Euterpe, la música; Terpsícore, la poesía lírica y la danza; Erato, la lírica coral; Melpómene, la tragedia; Talía, la comedia; Polimnia, la mímica, y Urania, la astronomía.



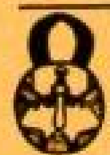
Mushdama. Dios de la arquitectura en la antigua Mesopotamia y compañero íntimo de Kulla, dios de los ladrillos. Fueron los encargados de erigir las montañas artificiales de ladrillos secados al sol en las que se alzaban los templos de los dioses. Estos zigurats fueron la característica sobresaliente de las ciudades de Caldea y Babilonia. Eran tan decisivos para la prosperidad urbana que los monarcas competían por erigir las mejores construcciones. La última construcción fue la Torre de Babel, a través de la cual NIMRUD abrigaba la esperanza de asaltar el cielo.



Muspellheim. En la mitología germánica, reino del fuego y el calor que abastecieron de energía vital durante la creación del mundo. Estaba habitado por los descendientes del gigante de fuego Muspell y protegido por Surt y su espada flamígera, la misma que durante el Ragnarök —el día predestinado de la destrucción definitiva— llevará a los dioses el fuego de la aniquilación.



Mut. En el antiguo Egipto, esposa de Amón-Ra, dios tebano con cabeza de carnero y deidad suprema del Nuevo Imperio (1567-1069 a.C.). Se representaba a Mut como una mujer coronada o como un ave rapaz. El hijo de Amón y Mut fue Khonsu, dios que ostentaba grandes poderes de curación. Durante los veintiún días de celebración en honor de la familia Amón, que se correspondían con el desbordamiento del Nilo, las barcazas sagradas de las tres deidades iban y volvían de Luxor en medio de una gran pompa.

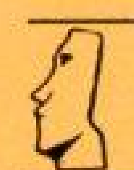


Mwambu. En la mitología de los abaluhya de Kenia, el primer hombre, que vivía con su esposa Sela, la primera mujer. Ambos fueron obra del dios creador WELE, quien les dio el sol y la lluvia, les indicó qué alimentos podían tomar y les envió terneros de uno y otro sexo, es decir, prosperidad. Como la pareja vivía en una casa montada sobre pilotes, cada vez que peligrosos monstruos amenazaban con hacerle daño, le bastaba con recoger la escala que llegaba hasta la puerta. La casa era una versión en miniatura de la morada celestial del dios creador Wele. A su debido tiempo, Mwambu y Sela tuvieron varios hijos que abandonaron el hogar y comenzaron a poblar la tierra.



Mwuetsi. Dios de los makonde de Zimbabue, primer hombre y, además, la luna. Mwuetsi fue creado por el dios del cielo Maori, que le entregó un cuerno con potente aceite de *ngona* y lo envió a vivir al fondo de un lago. Aunque insistió en volver a la tierra, comprobó que estaba sin vida. Entonces Maori entregó a Mwuetsi a la doncella Massassi, que creó la vegetación. Morongo, otra mujer creada por Maori, alumbró animales y niños como consecuencia de su unión con Mwuetsi. Cuando éste siguió produciendo vástagos pese a los consejos en sentido contrario, Morongo parió leones, escorpiones y serpientes. Poco después Morongo prefirió la serpiente a su marido y cuando éste se impuso, el ofidio lo picó. Mwuetsi enfermó, lo mismo que animales y plantas. Posteriormente los hijos de Mwuetsi se enteraron de que su padre no debía regresar al lago y lo enterraron.

N



Na Atibu. Según los habitantes de las islas Gilbert, dios que murió para que viviera la humanidad. NAREAU, dios araña, creó a Na Atibu y a su compañera Nei Teukez con agua y arena, y luego dejó que crearan el mundo. De la columna vertebral de Na Atibu surgió el árbol sagrado *kai-n-tiku-aba*, en cuyas ramas vivían hombres y mujeres, los frutos. Cuando Kouri-aba sacudió enfadado el árbol porque le habían caído excrementos encima, las personas cayeron sobre la tierra y se dispersaron. De este modo llegó la pena al mundo. Na Atibu y Nei Teukez también dieron a luz a los dioses. Na Atibu permitió que una de las divinidades, Nareau el joven, lo despedazara a fin de usar sus ojos para iluminar el mundo. Se instaló el ojo derecho en el cielo de levante para hacer el sol, y el izquierdo en el de poniente para hacer la luna; su cerebro formó las estrellas y su carne y sus huesos las islas y los árboles.



Na-Kaa. En la mitología micronesia de los habitantes de las islas Gilbert, uno de los dos dioses creadores primigenios. El otro era su hermano Tabakea (el primero de todos). Fueron creados en la oscuridad por el cielo que, como se sentía solo, se restregó contra la tierra. Na-Kaa guardaba el árbol sagrado que sólo las mujeres estaban autorizadas a tocar. Cierto día en que se distrajo, los hombres tocaron el árbol y, encolerizado, Na-Kaa decidió introducir la muerte en el mundo. A partir de entonces vigiló el portal del paraíso y atrapó con su red a los pecadores que tenían prohibida la entrada en el reino de la vida eterna.



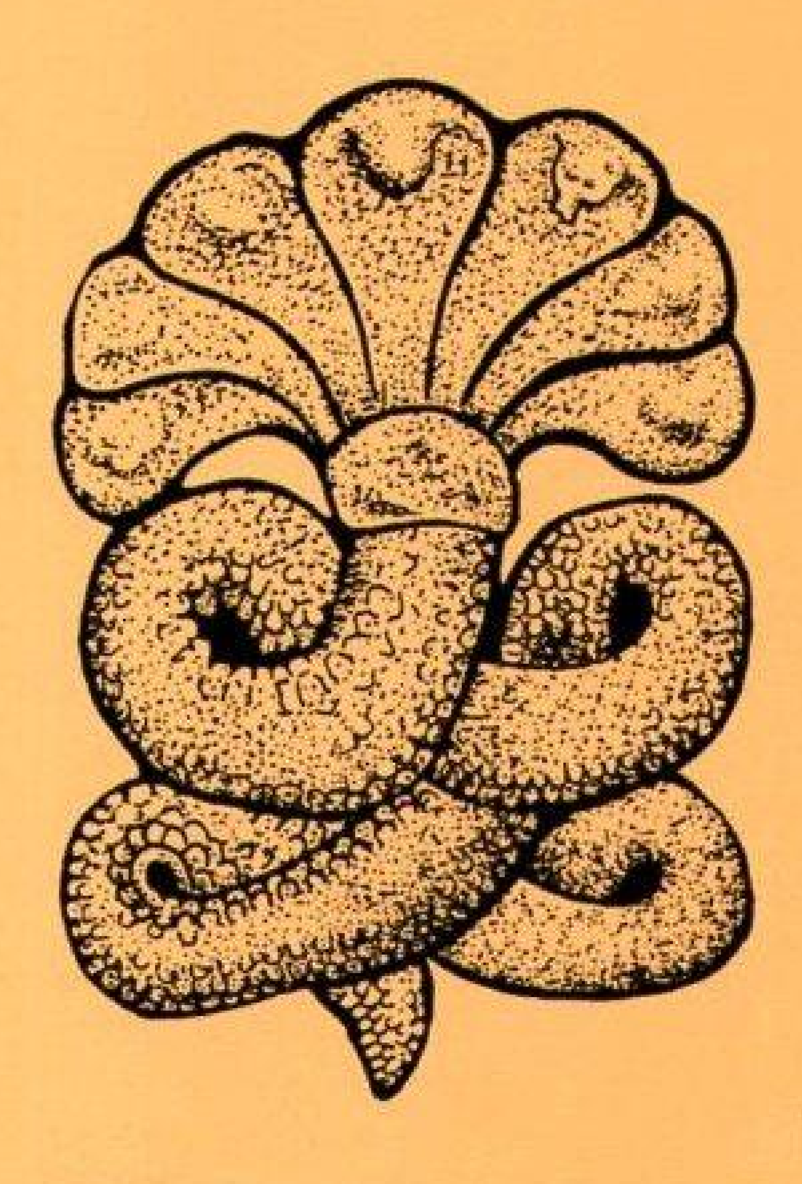
Na Kika. En la mitología micronesia de los habitantes de las islas Gilbert, dios pulpo, hijo de los dioses creadores primitivos Na Atibu y Nei Teukez. Sus múltiples brazos fueron indispensables para la creación de los archipiélagos del Pacífico. Le permitieron reunir ingentes cantidades de arena y piedras para construir las islas como preparativo para la creación de los hombres y las mujeres por parte de NAREAU el joven, al que también llamaban Te Kikinto (el travieso).

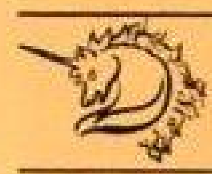


Nacien. Ermitaño británico que, por intermedio de una damisela, envió un mensaje crucial a sir Lanzarote. Según *La muerte de Arturo*, de Malory, Nacien dijo al monarca que ya no era el mejor soberano del mundo. Sir Lanzarote estuvo de acuerdo con ese juicio en razón de su amor secreto por Ginebra, esposa de ARTURO. Por consiguiente, se sorprendió cuando la damisela le comunicó que el Grial alimentaría a sus invitados. El milagro se produjo esa misma noche, a pesar de que ninguno de los presentes vio el Grial. De todos modos, la casa de Lanzarote se llenó de «buenos aromas y cada caballero tomó las comidas y las bebidas que más apreciaba». Como consecuencia de esa visitación, muchos caballeros se comprometieron a buscar el Grial, pero sólo sir Galahad —hijo de sir Lanzarote— tuvo la bendición de una visión completa, visión que experimentó en virtud de su pureza. Se creía que el Grial era el copón del que JESÚS bebió durante la última cena.

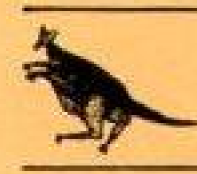
 

Nagas. En la mitología hindú, dioses o espíritus acuáticos con cabeza humana y cuerpo de serpiente. Constituyen la comitiva de la serpiente Sesha y moran en opulentos y enjoyados palacios subacuáticos. Sesha, que posee mil cabezas, forma el sofá de VISHNÚ, en el que el dios supremo reposa durante los intervalos de la creación. Por su parte, la serpiente Muchalinda protegió a BUDA de una tempestad que duró una semana mientras éste estaba inmerso en la contemplación. En el Sureste asiático, las princesas serpientes locales contrajeron matrimonio con sacerdotes o guerreros indios a fin de fundar sus respectivas dinastías.





Naglfer. En la mitología germánica, horrorosa nave construida con los recortes de las uñas de los muertos. Estaba destinada a transportar a los gigantes de la escarcha hasta la batalla decisiva con los dioses durante el Ragnarök. Para postergar la mala hora, los pueblos germánicos adoptaron la costumbre de comprobar que los difuntos abandonaran este mundo con las uñas cortadas.



Najara. En la mitología aborigen del oeste de Australia, espíritu perverso cuyos silbidos tientan a los muchachos para que abandonen sus hogares a fin de inducirlos posteriormente a olvidar su idioma y sus tradiciones. Sus silbidos se perciben en medio de la hierba.



Nama. En la mitología siberiana, héroe altaico que construyó el arca que los preservó a él, a sus parientes y a los animales del gran diluvio. Aunque parecido a NOÉ, Nama también fue dios de los infiernos e intercedió entre los hombres y la deidad suprema.



Nammu. En la mitología mesopotámica, madre de ENKI, dios del agua dulce. Al principio de los tiempos, cuando los dioses tenían que trabajar para ganarse el sustento, apelaron a Nammu en busca de ayuda. Como respuesta, Nammu pidió a su hijo que creara la humanidad a fin de liberar a los dioses de la carga del trabajo. Enki hizo a los primeros humanos modelando barro.
Sin embargo, NINHURSAG, esposa de Enki, se jactó de que no tenía dificultades para estropear la creación cambiando a voluntad la forma de las personas. Enki le replicó que, hiciera lo que hiciese, siempre habría un lugar para cada cosa creada. De esta forma Enki colocó en la sociedad humana a los seres deformes de Ninhursag, que incluían los gigantes, los lisiados y los infértiles.
Es posible que Nammu fuese un aspecto de Apsu, el depósito subterráneo de agua dulce, o de las marismas de las desembocaduras del Tigris y el Eufrates, donde el lágamo de los grandes ríos constantemente creaba nuevas tierras. El mito de Nammu es de origen sumerio.



Namtar. Dios de la peste en la antigua Mesopotamia. Su nombre significa «destino» y evoca el asombro de los hombres primitivos ante el asalto súbito de enfermedades mortales. Cuando quiso destruir a la humanidad por el ruido que hacía en las ciudades, ENLIL envió a Namtar a la tierra. Pero el dios de la peste quedó abrumado por la cantidad de ofrendas que se le prodigaron y no tuvo valor para presentarse ante el pueblo.



Nana. Diosa de la tierra de los yoruba de Nigeria. Tiene por marido a Obaluwaye, dios de la tierra. La trata de esclavos trasladó gradualmente el culto de Nana a Brasil, donde se la llama Nanan.



Nana Buluku. En la mitología de los fon de Dahomey, dios creador primigenio, procreador andrógino de MAU-LISA, que creó el universo. Como Nana Buluku es muy remoto y poco más que una causa primordial, los fon veneran a Mau-Lisa como deidad suprema.



Nanda. En la mitología budista, nombre de la mujer que alimentó a BUDA cuando éste renunció a la automortificación. Los budistas dicen que a continuación Buda eligió con éxito la contemplación como camino de la iluminación.



Nandi. En la mitología hindú, toro blanco sagrado, guardián de los cuadrúpedos y centinela apostado en las cuatro esquinas del mundo. También es la montura de SHIVA y se lo suele representar con una pata flexionada, listo para actuar. A menudo aparece vigilando la entrada de los templos.



Nanna. En la mitología germánica, diosa de las flores y la vegetación y esposa de BALDER. Cuando Hod mató a Balder, Nanna quedó tan apenada que prefirió inmolarse con él en su pira funeraria y acompañarlo a Hel. La misión de Hermod para rescatar a Balder de Hel fracasó y Nanna prefirió quedarse en los infiernos junto a su marido.



Nanna. En la mitología sumeria, dios de la luna. Era hijo de ENLIL, dios del aire, y de Ninlil, diosa de los cereales que fue violada por Enlil. Por este delito Enlil fue desterrado a los infiernos y Ninlil lo siguió a fin de que presenciase el nacimiento de Nanna. Enlil se las ingenió para que su hijo escapara del mundo e iluminase el cielo crepuscular. En los himnos que perduran se describe a Nanna como «un toro joven e impetuoso, de cuernos gruesos, extremidades perfectas y una bella barba azul». En la antigua Caldea se explicaba el eclipse de luna como obra de los demonios y los reyes participaban en ritos destinados a garantizar la seguridad de Nanna.



Narayana. Uno de los nombres de BRAHMA, deidad creadora del panteón hindú. Se lo llama Narayana porque su movimiento agitó las aguas primigenias *(nara)*. Posteriormente VISHNÚ conquistó el mismo título al dormir encima de Sesha, el rey serpiente de mil cabezas, durante los intervalos de la creación.



Narciso. En la mitología griega, joven hermoso que despreció el amor, incluido el de Eco. Como castigo por su distanciamiento, los dioses hicieron que se enamorase de su imagen, reflejada en un estanque. Imposibilitado de poseer la imagen, Narciso languideció y al morir —probablemente se suicidó— se convirtió en la flor del narciso.



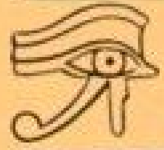
Narve. En la mitología germánica, hijo de LOKI con su fiel esposa Sigyn. Como BALDER tuvo que permanecer en los infiernos porque Loki se negó a llorarlo, THOR encarceló al dios timador en una cueva. Como Narve fue devorado por su hermano Vali, al que los dioses transformaron en lobo, Thor utilizó sus entrañas como cuerda. Sujetó a Loki de los hombros y de las piernas y, en cuanto quedaron anudadas, las entrañas se tornaron tan duras como piedras.



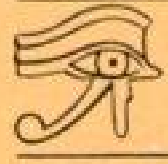
Natos. Deidad solar de los pies negros de América del Norte. Su esposa Kokomikeis era la deidad lunar y sus hijos las estrellas. Con excepción de Apisuahts —el lucero del alba—, los pelícanos mataron a todos los vástagos.



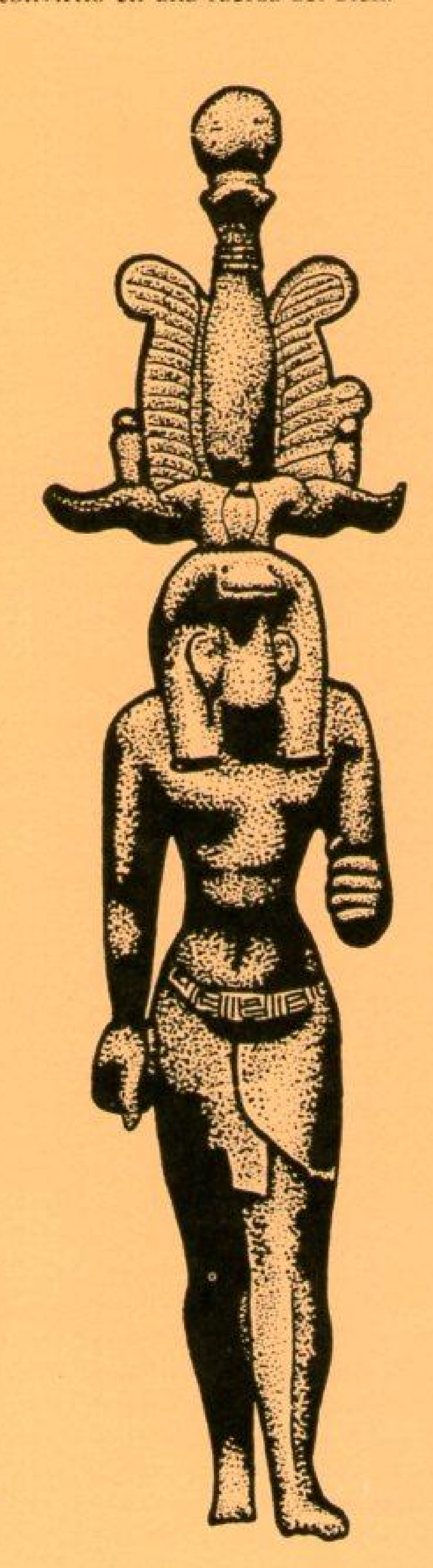
Nefertum. En la mitología egipcia, dios de la flor del loto de la que, según algunos textos, cada mañana salía el dios solar RA. Aunque se le atribuyen muchos progenitores, los más habituales son PTAH y SEKHMET, la diosa con cabeza de león. Se suele representar a Nefertum como un hombre barbado y con tocado de loto, del que se elevan dos altos penachos.



Neftis. En la mitología egipcia, diosa funeraria, hija de NUT y Geb, así como hermana de OSIRIS, SET e ISIS. Aparece como mujer. Aunque era esposa de Set, Neftis lo abandonó y tuvo un hijo con Osiris, ANUBIS, al que posteriormente Set dio muerte. Neftis significa «señora del castillo».



Nehebkau. Deidad del antiguo Egipto con forma de serpiente y brazos y piernas humanos. Fue el criado fiel de RA, dios del sol. Es posible que en su origen Nehebkau fuese una serpiente que desafió a la muerte, pero posteriormente se convirtió en una fuerza del bien.





Neith. Diosa del antiguo Egipto a la que se relacionó —como a la diosa vaca HATHOR— con los mitos de la creación. En cierta época se creyó que dio existencia al mundo tejiéndolo con su lanzadera. Su centro de culto se encontraba en Sais, en el Bajo Egipto.



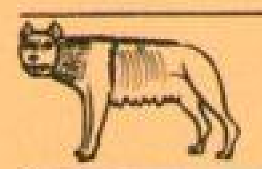
Némesis. Diosa del justo castigo en la mitología griega. Agente de la venganza y, por tanto, encarnación de la cólera divina, Némesis estaba fundamentalmente relacionada con el castigo a los mortales que sucumbían ante el *hubris* u orgullo. Por ejemplo, persiguió a Agamenón cuando éste exhibió un excesivo orgullo ante la victoria de los griegos sobre los troyanos. Némesis tenía aspecto llameante y se la solía representar con la balanza en una mano y el látigo o el hacha en la otra. Fue infructuosamente perseguida por ZEUS. Es posible que la catástrofe de la guerra de Troya llevase a algunos escritores antiguos a sugerir que la madre de HELENA no fuera Leda, sino Némesis.



Nemglan. Antiguo dios pájaro de Irlanda. Sus hijos fueron aves maravillosas que, ante una amenaza de violencia, se convirtieron en guerreros armados. Su esposa era Mess Buachalla, princesa que fue criada en secreto por un vaquero. El padre de la princesa había tenido tantas ganas de tener un varón que ordenó que se abandonase a su hija a la intemperie.



Neoptólemo. En la mitología griega, hijo de AQUILES. También se lo llamó Pirra (la rubia), pues iba disfrazado de doncella. La leyenda lo reconoce como Pirro, también nombre de su hijo. Durante la guerra de Troya fue uno de los griegos que se ocultó en el caballo de madera, estratagema ideada por ULISES para entrar en Troya. Durante el saqueo posterior de la ciudad, Neoptólemo dio pruebas de valentía y de crueldad. Mató a PRÍAMO en el altar de ZEUS y arrojó a Astianacte, hijo de Héctor, de la muralla de la ciudad. Concluida la guerra, Neoptólemo llevó a Andrómaca —viuda de Héctor— a su reino de Epiro, pero la abandonó por Hermíone. Fue asesinado en Delfos después de que profanara el santuario. Otra tradición sostiene que Neoptólemo murió a manos de ORESTES.



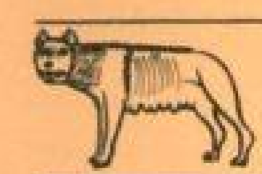
Neptuno. Dios del agua de la mitología romana, por lo que se lo identifica con el griego POSIDÓN. Sin embargo, comparado con éste, Neptuno es un dios poco importante. Generalmente se lo representaba sedente en una gran concha marina tirada por hipocampos.



Nereo. En la mitología griega, dios del mar más antiguo que POSIDÓN. Era hijo de Ponto (el mar) y Gea (la tierra). A fin de conseguir las manzanas de oro de las Hespérides, HERACLES sorprendió a Nereo y averiguó dónde estaba el jardín sagrado. En el proceso el héroe se aferró al dios del mar a través de una sucesión de milagrosas metamorfosis.



Nergal. En la mitología babilónica, dios de la guerra que guiaba al combate a las demás deidades. Más importante aún, era dios de la muerte, esposo de Ereshkigal, diosa de los infiernos y hermana de INANNA. Cuando Ereshkigal lo llamó porque había permanecido sentado en presencia de uno de sus emisarios, Nergal amenazó con degollarla con un cuchillo. Empero, la diosa lo impidió ofreciéndose a él y prometiéndole la soberanía del reino de los muertos. A partir de ese momento Nergal rigió los infiernos. Según otra versión del mito, Ereshkigal juró que volvería infértil la tierra si Nergal no acudía a su lecho. Se identificaba a Nergal con Erra, deidad responsable de los disturbios civiles y militares.



Nerio. En la mitología romana, diosa secundaria que, según se creía, se había casado con MARTE, dios de la guerra. Su nombre significa «valentía».



Neso. En la mitología griega, centauro con el que HERACLES se topó durante el segundo trabajo. Deyanira, segunda esposa de Heracles, temía que su marido la abandonase. Cumplió las instrucciones del centauro y sumergió una camisa de Heracles en la sangre de Neso, convencida de que era un filtro de amor que reavivaría el interés de su esposo por ella. Pero el héroe encontró la muerte.





Néstor. Anciano estadista griego en tiempos de la guerra de Troya. Era célebre por su elocuencia y sabiduría y se decía que vivió muchos años. Logró navegar sano y salvo de Troya a Pilos porque partió antes de que ATENEA desatara la gran tormenta que hundió las naves de tantos otros cabecillas griegos. Al parecer murió en Pilos sin grandes aspavientos.



Ngunza. Según los mbundu de Angola, héroe legendario que capturó a Muerte. Durante su ausencia del hogar, Ngunza soñó que su hermano había muerto y al retornar la madre le comunicó que Muerte se había llevado a su hijo.
Ngunza decidió atrapar a Muerte, que suplicó que la dejase en libertad y sostuvo que los seres humanos atrajeron la muerte sobre sí mismos. Ngunza exigió una prueba y Muerte lo llevó a su morada. Una vez allí, Ngunza comprobó que su hermano disfrutaba de una vida más dichosa de la que había tenido en la tierra y retornó solo al territorio de los vivos. Finalmente, Muerte buscó a Ngunza, pero el héroe se resistió y Muerte no

tuvo más remedio que arrojarle un hacha que lo convirtió en espíritu.



Nibelungos. En la mitología germánica, enanos o elfos de la luz que vivían en el reino infernal de Nibelheim o Alfheim. Atesoraban una ingente cantidad de oro. Fueron seguidores del héroe Sigurd o Sigfrido, para el que fabricaron un anillo de oro con propiedades mágicas.



Nidhoggr. En la mitología germánica, dragón que vivía cerca de la región inferior de Niflheim, al pie de YGGDRASIL —el árbol del mundo—, cuyas raíces mordía. En su dominio infernal, Nidhoggr también se alimentaba de cadáveres. Su nombre significa «destrozador de cadáveres».



Nidud. En la mitología germánica, rey que secuestró al dios herrero WAYLAND, al que acusó de robar sus riquezas. Wayland mató a dos hijos de Nidud, probablemente porque osaron contemplar sus tesoros. Los decapitó, adornó las cabezas con joyas y se las envió a Nidud. Parece que Wayland también sedujo a la hija del monarca.



Nice. En la antigua Grecia, diosa alada de la victoria que combatió en el bando de los dioses contra los titanes. Inspiró a atletas y músicos en sus diversas competiciones. Victoria, su equivalente romano, adquirió un papel más serio y bélico por su relación con los cultos de JÚPITER y MARTE. En 29 a.C., Augusto —primer emperador romano— mandó instalar el más famoso altar consagrado a Victoria en el Senado. Durante el Imperio romano, los soldados veneraron a esta diosa. Uno de los últimos y más grandes generales de Roma, el vándalo Estilicón —que estuvo al servicio de Honorio, emperador de Roma de 393 a 423—, restableció su culto.



Nimue. Legendaria hechicera celta de la que MERLÍN se enamoró cuando se cruzaron en un bosque. Aunque en ocasiones de la identifica con la Dama del Lago, generalmente se la considera una de sus damiselas. Como respuesta a sus súplicas, Merlín le reveló sus conocimientos mágicos y Nimue aprovechó esos poderes para tenderle una trampa.



Ninazo. Esposo de Ereshkigal, diosa mesopotámica de los infiernos. Era cuñado de INANNA, diosa de la fertilidad que osó visitar los infiernos. Ninazo fue concebido en el reino de los muertos por ENLIL y Ninlil, diosa de los cereales. La asamblea de los dioses envió a Enlil a los infiernos como castigo por haber violado a Ninlil. La diosa lo siguió para dar a luz en su presencia. Una vez allí, volvieron a copular a fin de encontrar un sustituto de su hijo Nanna, dios de la luna. Según otros mitos sumerios, Ninazo era hijo de Ereshkigal. A juzgar por las apariencias, fue un dios de ideas independientes. En cierta ocasión, liberó de los infiernos a un dios llamado Damu, que cada primavera tenía poder sobre la savia de los árboles y los arbustos.



Ninfas. En la mitología griega, jóvenes mujeres que se dividen en diversos grupos según sus vínculos con los fenómenos naturales. Las más famosas eran las Náyades (ninfas de los ríos, los lagos y las fuentes), las Nereidas (ninfas del mar), las Oréades (ninfas de las montañas) y las Oceánides (hijas del Océano, que rodea el mundo). Pese a que gozaban de una larga vida, las ninfas no eran deidades ni inmortales. A menudo se enamoraron de mortales, aunque también fueron el blanco predilecto de ZEUS y de otros dioses.



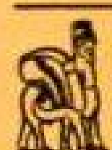
Ningizzida. Deidad mesopotámica que cumple diversas funciones en una serie de epopeyas sumerias. En una actúa como guardián de AN, dios del cielo; en otra sus deberes consisten en servir en los infiernos; en una tercera epopeya ayuda a Gudea, rey de Lagash, a construir un templo. Alrededor de 2139 a.C., Ningizzida se apareció en sueños a Gudea y le enseñó a preparar los cimientos del templo.



Ninlil. Diosa mesopotámica de los cereales, violada por ENLIL en las proximidades de la ciudad de Nippur. Su hijo fue Nanna, dios de la luna.



Ninshubur. En la antigua Mesopotamia, diosa mensajera que desempeñó un importante papel en el sagrado rito del matrimonio. A partir de la época sumeria la monarquía se consideró un don del cielo y todos los años se celebraba su carácter divino en el matrimonio del monarca con INANNA, diosa del amor. Ninshubur reunía al novio real con la novia divina, probablemente personificada por una suma sacerdotisa. En tanto que doncella de Inanna, Ninshubur fue a ver a ENLIL a Nippur y le pidió ayuda cuando su señora quedó atrapada en los infiernos. Al final, sólo ENKI proporcionó a Ninshubur la ayuda que tanto necesitaba.



Ninsun. Diosa vaca mesopotámica cuyo nombre significa «señora de las vacas salvajes». Mientras tuvo forma de mujer, parió a Gudea, rey de la ciudad sumeria de Lagash (2142-2122 a.C.). También se la considera madre de Dumuzi, marido de INANNA, y del héroe GILGAMESH.



Nintur. Uno de los títulos utilizados por NINHURSAG, diosa madre sumeria y modelo de todas las diosas mesopotámicas de la tierra. Significa «señora que da forma» y hace referencia a su papel en tanto que diosa del nacimiento. Como Nintur se la representa portando el cubo de agua de la comadrona. De todos modos, no podía permitir que muriese un recién nacido sin autorización de ENLIL, dios del aire.



Nix. Diosa de la noche en la antigua Grecia. Se la consideraba una de las primeras deidades, pues nació de la unión de Caos con Gea, diosa de la tierra. Entre los hijos de Nix figuran Tánato (la muerte), Hipno (el sueño), Angustia (el dolor), Némesis (justo castigo) y Eride (la discordia).



Njinyi. En la mitología de los bamun de Camerún, dios creador cuyo nombre significa «el que está en todas partes». Creó hombres y mujeres fuertes y sanos. Al verlos sin aliento, rígidos y carentes de expresión, pidió explicaciones a Muerte, que respondió que los humanos deseaban morir. Llevó a Njinyi, disfrazado de piel de plátano, a observar cómo los humanos se quejaban de la vida y reclamaban la muerte. Los que se quejaban morían en el acto, motivo por el cual Njinyi se alejó apenado.



Njord. En la mitología germánica, dios del mar y de los vientos y padre de FREYR y Freyja. Aunque originalmente era un dios Vanir, visitó Asgard, morada de los dioses Aesir, y se enamoró de Skadi, la giganta de la escarcha que había acudido en busca de su marido. A Skadi le gustaban las montañas cubiertas de nieve de Jotunnheim —la tierra de los gigantes—, pero a Njord no le interesaban, de modo que después de la luna de miel regresaron a Asgard. Como a Skadi le resultó insoportable, acordaron pasar tres noches en un sitio y las tres siguientes en el otro: de ahí el establecimiento de las estaciones.



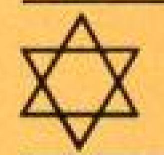
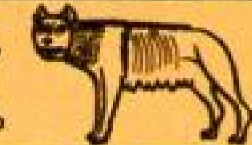
Nornas. Las tres diosas del destino en la mitología germánica: Urd (el pasado), Verdandi (el presente) y Skuld (el futuro). Se las consideraba hilanderas que sostenían con sus manos los hilos del destino. Vivían junto a una fuente a la sombra de YGGDRASIL, el árbol del mundo. Cada día regaban el árbol para que no se marchitase. Los pobladores anglosajones de Inglaterra conocieron a las nornas con el nombre de Wyrd. Aparecen en el *Macbeth* de Shakespeare como las tres hermanas extrañas o las tres brujas que comunican su destino al futuro rey de Escocia.



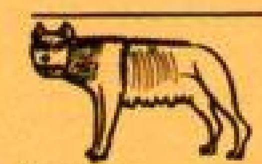
Nuada. Legendario rey de Irlanda a cuyo servicio estuvo LUGH. Nuada era el regente de los tuatha de Danann, seguidores de la diosa Dana. Quedó incapacitado para ejercer la monarquía cuando perdió la mano en una batalla. Sin embargo, el dios de la medicina Dian Cecht le hizo un muñón de plata, lo que dio lugar a que se le apodara Airgetlamh (el de la mano de plata).



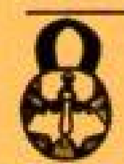
Nudimmud. Hijo de AN, dios mesopotámico del cielo, y otro nombre de ENKI, dios del agua dulce. An dividió el mundo entre sus dos hijos: Enki y ENLIL, dios del aire. Se sabe que ambas deidades eran más activas que An. Con el paso del tiempo también se tornaron más poderosas. Nudimmud significa «el moldeador».

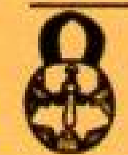
Nudo gordiano. En las mitologías griega y romana, nudo que hizo el campesino Gordias, padre de MIDAS. Los frigios aclamaron a Gordias como soberano porque el oráculo les había dicho que el monarca que los salvaría llegaría en un carro tirado por bueyes. Agradecido, Gordias consagró el carro a ZEUS y ató el yugo de los bueyes con un nudo tan complicado y fuerte que nadie pudo desatarlo. Así se desarrolló la leyenda según la cual el que lograra desatar el nudo gobernaría toda Asia. Alejandro el Grande cumplió la profecía al cortar con la espada la cuerda anudada.



Numa Pompilio. Segundo rey legendario de Roma que, se supone, ascendió al trono en 715 a.C. Instituyó el culto de JANO y reclutó a las primeras vestales para ocuparse del sagrado fuego del hogar de Vesta, equivalente romano de Hestia, hija de CRONO.



Nummo. En la mitología de los dogon de Malí, el hombre y la mujer primigenios, vástagos gemelos engendrados por la unión de Amma —dios supremo— con la tierra. Eran seres ofídicos, de lengua bifurcada y ojos rojos. Posteriormente los nummo ayudaron a Amma a crear la humanidad.



Nyamé. Dios creador de los ashanti de Ghana. Su nombre significa «el que brilla» y se lo representa como la luna o el sol. Está armado con el rayo, al que se conoce como las hachas de dios. Con el propósito de evitar la cólera de Nyamé, los ashanti ponen hachas de piedra en los portales y le dedican otras ofrendas.



Nzambi. Dios creador de los bakongo de Angola. Deidad que se creó a sí misma, se la identifica con el cielo y con la tierra. Otras tribus africanas la llaman Nyambé, Nzamé o Njambí. En tanto que Nyambé, es el dios supremo, probablemente la deidad solar que creó los animales y las personas. Como Nzamé se cree que creó el mundo, aunque hace mucho tiempo que se fue a los cielos. Los lele, que lo llaman Njambí, le atribuyen el haber dado a los hombres las selvas y los animales que éstas contienen. Los espíritus que habitan la selva también están sometidos a Njambí y tienen relación con la caza y la fertilidad.





Oberón. Rey de la leyenda medieval europea. En ocasiones se lo identificó con Andvari, enano acaudalado de la mitología germánica. En el romance francés *Huon de Bordeaux*, en el que aparece por primera vez, es hijo de Julio César y Morgan le Fay y tiene el poder de penetrar los pensamientos de los hombres, así como la capacidad de trasladarse instantáneamente a cualquier parte.



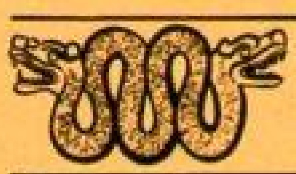
Océano. En la mitología griega, dios del mar, titán hijo de Gea y Urano y padre de todas las ninfas y dioses acuáticos, con excepción de POSIDÓN. Se lo representaba como un anciano afable, de luengas barbas y cuernos de toro. Océano también era la personificación del río del mismo nombre, río que rodeaba la tierra. Se creía que todos los cauces fluían de éste, del mismo modo que el sol y la luna salían y se ponían en el río Océano. Esta idea griega primitiva de un mar circundante probablemente provino de Egipto y Mesopotamia, cuyas cosmologías representaban a la tierra flotando como una balsa sobre las aguas primigenias. Incluso Tales —filósofo griego del siglo VI a.C.—sostuvo que el agua era el elemento primordial a partir del cual todo se moldea y del que todo asimila la fuerza productora de la vida. Tetis, esposa de Océano, también alumbró los ríos de los infiernos, incluido Estige (aborrecimiento).



Odrorir. En la mitología germánica, caldero sagrado de los enanos. Contenía la hidromiel prodigiosa, mezcla de miel con la sangre del sabio Kvasir. Dotaba de sabiduría, conocimiento de los hechizos e inspiración poética a quien la bebía. ODÍN la robó en nombre de los dioses. El nombre Odrorir significa «agitador del corazón».



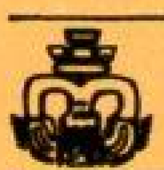
Ogma. Dios irlandés de la oratoria y la literatura. Hijo de DAGDA, se le atribuye la invención de la escritura. Ogma dio muerte al cabecilla fomorii Indech durante la segunda batalla de Magh Tuireadh. Luego reclamó como botín la espada mágica llamada Orna, que comunicaba a su dueño las hazañas que había realizado.



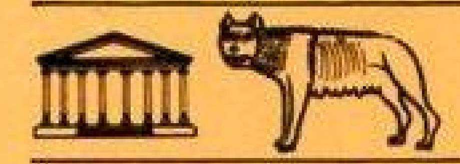
Ogoun. Héroe guerrero vudú de Haití, figura que deriva del nigeriano OGUN. Además de sanador, maestro y mago, es dios del fuego. Los fieles nunca le ofrecen agua, sino ron, que vierten en el suelo y luego incendian para producir el color consagrado a Ogoun: el rojo. Si el dios quiere un trago mientras ha tomado posesión de un fiel, grita: «¡Tengo fríos los testículos!»



Oisin. Bardo legendario de Irlanda e hijo de Finn Mac Cool. Oisin, también llamado Osián, fue poeta y guerrero. Se enamoró de Niamh —hija del dios del mar MANANNAN—, que lo llevó a una isla fabulosa situada en el océano oriental. Niamh le dio varios hijos, pero Oisin soñaba con volver a Irlanda. La hija del dios le dejó su caballo mágico con la advertencia de que no debía desmontar porque habían transcurrido tres siglos. Lo cierto es que Oisin cayó del caballo y se convirtió en un anciano. De todas maneras, se dice que san Patricio le dio una calurosa bienvenida.



Okonorote. En la mitología de los warao de Guyana, héroe cazador que vivía en el cielo y que fundó esta tribu. Cuando la flecha que disparó hizo un agujero en el cielo, Okonorote descendió por un árbol enorme y descubrió la tierra. Regresó al cielo y pidió a sus compañeros que lo siguiesen a la tierra. Bajaron y no pudieron retornar al cielo porque una gorda taponaba el agujero. Kononatoo, dios del cielo, se negó a crear otra entrada porque durante su estancia en la tierra las warao se portaron mal y se aparearon con espíritus de serpientes.



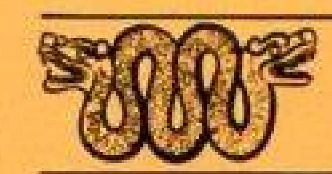
Olimpo. Morada de los dioses en las mitologías griega y romana. Habitaban las cumbres, que las nubes ocultaban de la vista de los mortales. A casi 3.000 metros de altura por encima del nivel del mar, el monte Olimpo es la montaña más alta de Grecia. Él Olimpo estaba presidido por ZEUS (JÚPITER en la mitología romana) y por su esposa HERA (JUNO). Con ellos convivían POSIDÓN (Neptuno), hermano de Zeus, y sus hermanas DEMÉTER (Ceres) y Hestia (Vesta). HADES, el otro hermano de Zeus y regente de los infiernos, casi nunca visitaba este monte. Sumando los siete hijos de Zeus, estos dioses constituían los doce olímpicos, sucesores del gobierno de los titanes. Los hijos de Zeus eran AFRODITA (Venus), Apolo (Apolo), ARES (MARTE), ÁRTEMIS (Diana), ATENEA (Minerva), HEFESTO (Vulcano) y HERMES (Mercurio). Según algunos mitos, Hestia deja su sitio a DIONISO (Baco). En ocasiones se considera a Afrodita hija de Urano y se la cree nacida del mar, creada a partir de los órganos sexuales cortados al dios.



Olokun. En la mitología de los yoruba de Nigeria, deidad cuyo nombre significa «dueño del mar». En su intento por desafiar la supremacía de Olorun, dios del cielo, Olokun aceptó el reto por el cual cada uno vestiría sus mejores galas y sería juzgado por los yoruba. En una jugada de gran inteligencia, Olorun se presentó como camaleón y, de esta forma, estuvo a la altura de lo que llevaba Olokun. Este reconoció su derrota y confirmó la ascendencia de Olorun.



Olorun. Dios supremo del panteón de los yoruba, que contiene mil setecientas deidades. Se lo conoce como Olofin-Orun (señor de los cielos) y como Olodumare (todopoderoso). Su nombre significa «dueño». En tanto que dios del cielo, Olorun creó el universo, fijó el día y la noche, organizó las estaciones y estipuló al destino de los hombres. Cada vez que una persona mala sufre una desdicha, los yoruba dicen que «está bajo el azote de Olorun». Al principio los hombres no morían. Alcanzaban un tamaño descomunal y después se encogían hasta convertirse en débiles ancianos. Como eran tantos los que deambulaban, los hombres le rezaron a Olorun para suplicarle que los liberase de una vida excesivamente larga y, de esta forma, los ancianos murieron.



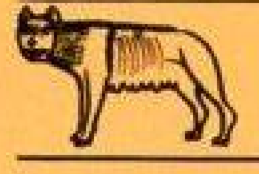
Ometechtli. En la mitología azteca de América Central, dios supremo, omnisciente y trascendente cuyo nombre significa «señor dual». Existía más allá del tiempo y del espacio y era el origen de toda la vida. Era macho, hembra o ninguno de los dos sexos, así como expresión acabada de todas las dualidades, incluidos el caos y el orden, el bien y el mal, la luz y la oscuridad, el movimiento y el reposo.



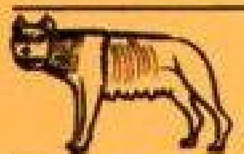
Oni. En la mitología sintoísta de Japón, demonios voladores que producen enfermedades y desgracias. Aunque de forma humana, poseen tres ojos, tres cuernos y tres garras en cada pie. Bajan en picado a capturar las almas de los que están a punto de morir. Se considera azotes de los demonios a los monjes budistas que todos los años practican ritos para ahuyentar precisamente a los oni (Oni-yaraki).



Onyankopon. Deidad creadora de los ashanti de Ghana. Es un dios del cielo que controla los espíritus que habitan en los dioses, en los antepasados y en objetos inanimados como los árboles. Deidad remota, Onyankopon vive en el cielo, expulsado de la tierra por una anciana que lo golpeó con la mano del mortero mientras aplastaba ñames. Su nombre significa «el grande».



Ops. Diosa romana de la abundancia, ocasionalmente identificada como esposa de SATURNO. La palabra «opulencia» procede de su nombre.



Orco. Uno de los nombres que los romanos daban a HADES, dios griego de los infiernos. De todos modos, no está claro su significado. Dis era otro nombre utilizado por los griegos para traducir Plutón (rico), título que en ocasiones se asignaba a Hades. A semejanza de los griegos, los romanos consideraron al regente de los infiernos una deidad severa que recogía fríamente las almas de los difuntos sin preocuparse por lo individual, aunque nunca lo tuvieron por injusto o maligno, como SATÁN.



Orcómeno. Ciudad griega fabulosamente rica en tiempos de la guerra de Troya. Se encontraba en Beocia y fue fundada por el legendario rey Minia. Estaba habitada por los minias, pueblo semihistórico en torno al cual surgieron las primeras leyendas sobre los argonautas.



Orión. En la mitología griega, cazador gigante famoso por su belleza. El rey de Quíos le quitó la vista por haber violado a su hija Mérope; un ayudante de HEFESTO lo acompañó hasta la cercana isla de Lemnos, en la que EOS, diosa del alba, le devolvió la visión. Más tarde Orión osó abordar a ÁRTEMIS, diosa de la caza, pero fue víctima de su cruel naturaleza y la diosa lo mató sin piedad. Posteriormente se lo implantó en el cielo como la constelación de Orión.



Ormuzd. En la mitología irania, nombre abreviado de AHURA MAZDA, dios de la luz y la sabiduría. Ormuzd era enemigo del perverso AHRIMÁN, dios de la oscuridad. En tiempos de los sasánidas (226-641), se decía que tanto Ormuzd como Ahrimán descendían de Zurvan Akarana, cuyo nombre significa «eternidad» o «tiempo infinito».



Oro. En la mitología polinesia, dios tahitiano de la guerra e hijo del dios creador TA'AROA con Hina-tu-a-ta (Hina de la tierra). Disfrutaba con el derramamiento de sangre y las batallas y exigía sacrificios humanos. En tiempos de paz recibía el nombre de Oro-i-te-tea-moe (Oro con la lanza caída).



Ossa. Cumbre de una montaña de Tesalia, en el norte de Grecia. Cuando los titanes intentaron llegar al monte Olimpo y atacar a los dioses colocaron el monte Ossa sobre el monte Pelión (en otras versiones es a la inversa) y arrojaron piedras y árboles en llamas a ZEUS. Las piedras que cayeron sobre la tierra formaron las montañas y las que fueron a parar al mar, las islas.



Otshirvani. En la mitología siberiana, dios de la luz y enemigo del mal. El dios supremo lo envió a luchar contra Losy, serpiente gigante que escupía veneno a los cuatro vientos y mataba a mortales y animales. Otshirvani se convirtió en un pájaro fabuloso llamado Garide, sujetó a Losy con sus garras y la hizo girar en torno a Sumer, la montaña del mundo, hasta que su cerebro chocó contra las rocas.

P



Pachacamac. Antigua deidad creadora de Perú. Los incas adoptaron su culto y su nombre aparece en el título de varios emperadores. Cuando creó al primer hombre y a la primera mujer, olvidó darles alimentos y el hombre murió; el sol fecundó a la mujer, pero Pachacamac mató al niño que alumbró y lo cortó en trocitos, de los cuales nacieron frutas y verduras. Incapaz de atrapar a Wichama, segundo hijo de la mujer, Pachacamac la mató. Como venganza, Wichama arrojó a Pachacamac al mar.



Pachamama. Diosa de la tierra de los incas del antiguo Perú. Su culto persiste en nuestros días y los indios cristianos la han asimilado en su religión como la VIRGEN MARÍA. Se sacrificaban llamas en su honor.



Paka'a. Dios hawaiano de los vientos a quien se atribuye, como al artesano griego DÉDALO, la invención de la vela. Era una deidad menor y nació de la saliva de KANE, dios supremo de la creación y la reproducción.



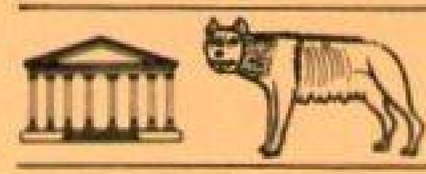
Palicos. Dioses gemelos de Sicilia en la mitología griega. Su nombre significa «los que vuelven» y hace referencia a su madre, la ninfa Etna, estanque que regularmente despedía gas natural. HEFESTO era su amante.



Palinuro. En las mitologías griega y romana, timonel de ENEAS, héroe que condujo a Italia a los refugiados troyanos. Se ahogó cerca de la costa de Sicilia en medio de una tormenta enviada por JUNO. Cuando Eneas encontró en los infiernos al espectro de Palinuro, le prometió un entierro con todos los honores en cuanto se recuperase su cadáver.



Panacea. Hija de ASCLEPIO, dios de la medicina en la antigua Grecia. Su nombre significa «curalotodo».



Pándaro. En las mitologías griega y romana, intermediario de los amantes troyanos Troilo y Crésida.



Parashurama. Sexto avatar del supremo dios hindú VISHNÚ. El nombre significa «rama con el hacha». Encarnó como hijo de Dasaratha, rey de Ayodhya, en el norte de India. Su objetivo consistía en acabar con Kartarirya, arrogante soberano de mil brazos del Himalaya.



Parijata. En la mitología hindú, árbol que surgió cuando dioses y demonios revolvieron el océano para preparar AMRITA, el agua de la vida. El árbol perfumó el mundo con sus flores y posteriormente se lo situó en los cielos de INDRA.



Paris. En la mitología griega, hijo del rey troyano PRÍAMO con Hécuba y hermano de Héctor y CASANDRA. Como estaba vaticinado que Paris provocaría la caída de Troya, su padre lo abandonó de niño en la montaña para que muriese. Unos pastores lo encontraron y lo criaron. Cuando de joven Paris regresó a Troya, ZEUS ordenó que se le consultase a quién se debía premiar con la manzana de oro como la más bella de las diosas, teniendo que elegir entre AFRODITA, ÁRTEMIS y HERA. Paris escogió a Afrodita que, por su lado, le prometió la mujer más hermosa del mundo. La diosa llevó a Paris a Esparta para que cortejara a HELENA, bella esposa del rey Menelao. Cuando el rey espartano tuvo que abandonar su tierra, Helena y Paris se fugaron a Troya y, de esta forma, desencadenaron el estallido de la guerra. Durante el sitio de Troya, Paris mató a AQUILES clavándole una flecha envenenada en el talón y fue asesinado por Filoctetes, uno de los pretendientes de Helena antes de su matrimonio con Menelao.



Parnaso. En la antigua Grecia, morada legendaria de las musas. Este monte estaba consagrado a Apolo, cuyo oráculo se encontraba en la cercana Delfos, y a DIONISO. Durante el diluvio que ZEUS envió a la tierra, la barca de Deucalión —el NOÉ griego— se posó en el monte Parnaso.



Parvati. Uno de los nombres de DEVI, esposa de SHIVA y madre de GANESHA, dios de la sabiduría con cabeza de elefante. Su nombre significa «la montañera». En su aspecto de Nataraja (rey de los bailarines), Shiva interpretaría una danza cósmica ante Parvati para aliviar los sufrimientos de sus seguidores. Cuando Shiva reprochó a Parvati el tono oscuro de su piel, ésta se ocultó en el bosque y se dedicó a la vida ascética. Para consolarla y recompensarla por sus privaciones, BRAHMA le dio una piel dorada, transformándola en Gauri, emanación de Devi como la «amarilla» o la «brillante».



Pasífae. En la mitología griega, hija del dios Helios y esposa del rey cretense MINOS. Como Minos se negó a sacrificar el toro blanco que POSIDÓN le había regalado, el dios del mar lo castigó haciendo que Pasífae desease al animal. DÉDALO fabricó una ternera hueca en la que Pasífae se introdujo para apaciguar su ardor. El producto de esa unión fue el monstruoso Minotauro.



Patala. En la mitología hindú, reino subterráneo e infernal de las serpientes *(nagas)*. El sabio Narada visitó Patala y cuando regresó al cielo de INDRA informó de sus lujos y placeres.



Patroclo. En la mitología griega, amante y amigo fiel de AQUILES. Durante la guerra de Troya, Aquiles permaneció enfadado en su tienda de campaña en lugar de salir al combate. Patroclo vistió la armadura del héroe y guió a los mirmidones al campo de batalla. Fue muerto por Héctor que, a su vez, fue matado por Aquiles como venganza. A la muerte de Aquiles, sus cenizas se mezclaron con las de Patroclo.



Peán. Dios sanador de la antigua Grecia, que curó a HADES la herida producida por HERACLES cuando le robó a Cerbero, el perro tricéfalo que guardaba los infiernos. Hades realizó una de sus excepcionales visitas al monte Olimpo para ser curado.



Pegaso. Caballo alado de la mitología griega, nacido de la sangre que manó de la cabeza de la gorgona Medusa cuando PERSEO la decapitó. El héroe corintio Belerofonte montó a Pegaso en su célebre victoria sobre Quimera, hija de TIFÓN que echaba fuego por la boca.





Pele. Diosa hawaiana del fuego relacionada con la lava. Luego de deambular muchos años por el Pacífico, estableció su hogar en Hawai, donde de su cabeza manó líquido que cayó sobre la tierra árida. Vive en el cráter del Kilauea y es una diosa cruel y vengativa que petrifica a hombres y animales.



Peleo. En la mitología griega, argonauta e hijo de Eaco, rey de Egina. Fue marido de la ninfa marina Tetis y padre de AQUILES. Cuando Tetis intentó volver inmortal a Aquiles mediante el uso del fuego, Peleo y ella discreparon, razón por la cual la ninfa lo abandonó y retornó al mar. Inseguro de sus actitudes como padre, Peleo confió la educación de Aquiles al centauro Quirón. A la muerte de Aquiles en Troya, Tetis volvió y recogió al desconsolado Peleo para llevarlo a vivir con ella al mar.



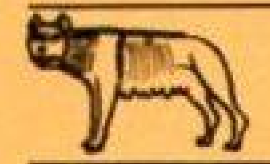
Pélope. En la mitología griega, hijo de TÁNTALO y Dione, hija de Atlante. Tántalo sirvió guisado a Pélope en un banquete que ofreció a los dioses. Sin embargo, las deidades reconocieron el alimento, lo volcaron en el caldero y devolvieron la vida a Pélope. Como DEMÉTER había comido, sin darse cuenta, un hombro, lo reemplazó por otro de marfil. Pélope se trasladó a Elide, en el Peloponeso (la isla de Pélope), y allí consiguió por la violencia la mano de la princesa Hipodamía. Tuvieron numerosos hijos, incluidos los tres varones Epidauro, Sición y Trecén.



Pellinore. En la leyenda de la Tabla Redonda, aliado de ARTURO y rey que llevó a Nimue a Camelot, donde fascinó a MERLÍN. El rey Pellinore no desempeñó un papel fundamental en la corte de Arturo.



Pemba. Héroe legendario de los bambara de Nigeria. Se cree que el espíritu de la madera Pemba bajó en una ocasión de los cielos e intentó gobernar el mundo. Debido a que como árbol le crecieron espinas, Pemba perdió a su esposa y posteriormente fue víctima de Faro, espíritu del agua que lo desarraigó. Según los bambara, a partir de entonces Faro dominó el mundo.



Penates. En la antigua Roma, dioses del hogar que protegían la despensa. El culto a este tipo de dioses era fundamental en todas las casas romanas y antes de las comidas se hacían ofrendas a las imágenes de los Penates.



Penélope. Símbolo de la fidelidad conyugal en la antigua Grecia. Le fue fiel a ULISES pese a que se quedó sola mientras su esposo combatía en Troya y durante los diez años que tardó en retornar. Acosada por los pretendientes en ausencia de Ulises, accedió a elegir un nuevo marido sólo cuando terminara de tejer la mortaja de su suegro. Empero, cada noche deshacía lo que había tejido durante el día. Cuando se descubrió su estratagema, Penélope se comprometió a contraer matrimonio con el héroe capaz de tensar el arco de Ulises. Nadie, salvo un mendigo, logró tamaña hazaña. Dicho mendigo resultó ser el largamente esperado Ulises.



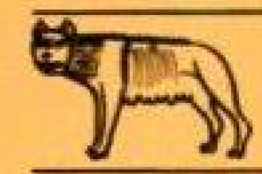
Penteo. En la mitología griega, rey tebano que desairó a DIONISO cuando el dios visitó la ciudad. Es posible que Penteo haya encarcelado a Dioniso. Las fieles del dios lo despedazaron cuando descubrieron que espiaba sus ritos secretos. Su propia madre, Agave, tomó la iniciativa en la acción frenética y confundió a Penteo con una bestia salvaje. En *Las bacantes*, obra del dramaturgo griego Eurípides, Agave toma gradualmente conciencia del horror del fin de su hijo. Penteo no fue el único gobernante obligado a soportar la cólera de Dioniso.



Perceval. Legendario caballero británico de la Tabla Redonda que partió a la búsqueda del Grial, cáliz utilizado por JESÚS durante la última cena. Generalmente se lo relaciona con el héroe germánico Parsifal. Sir Perceval se crió en el bosque e ignoraba las artes de la caballería. De todas maneras, al llegar a la corte de ARTURO causó tal impresión por su sinceridad que se convirtió en miembro de la Tabla Redonda. Según algunas versiones de la leyenda, es posible que sir Perceval viera el Grial. Sin embargo, a diferencia de sir Galahad, no ascendió a los cielos como consecuencia de su visión bendita.



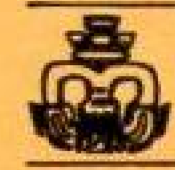
Perkuras o Perun. Antiguo dios del trueno entre los eslavos, incluidos los rusos. Deidad creadora además de dios de la guerra, se identificó a Perkuras con el germánico THOR y con el roble, árbol con el que se vincula su nombre. Se solía representarle portando un hacha, y ocasionalmente un martillo, como símbolo del trueno.



Pico. Según los romanos, antiguo rey italiano, hijo de SATURNO. Tenía el poder de hacer profecías.



Pigmalión. Legendario rey griego de Chipre que encargó la talla de una estatua de la mujer ideal, de la cual se enamoró. Cuando pidió a AFRODITA una mujer de la misma belleza, la diosa dotó de vida a la estatua. Pigmalión se casó con la mujer, a la que tal vez dio el nombre de Galatea.



Pillán. En la mitología de los araucanos de Chile y el sur de Argentina, dios del trueno y la muerte que introdujo las plagas y las enfermedades, aunque también dio el fuego a este pueblo. Además, recoge las almas de los héroes caídos en el campo de batalla. Aunque subordinado a GUINECHÉN, está a la misma altura que Guecufú, perverso dios de las inundaciones.



Pitón. Serpiente que moraba en Delfos, en la antigua Grecia, hasta que fue muerta por Apolo, dios de la profecía. Se creía que había sido de sexo femenino. En recuerdo de Pitón, se llamaba Pitonisa a la sacerdotisa de Apolo en Delfos.



Pléyades. En la mitología griega, las siete hijas de Atlante y de la ninfa Pléyone. Quedaron tan afectadas por la muerte de uno de sus hermanos que se suicidaron. Entonces ZEUS las colocó en el cielo como grupo de siete estrellas. Una de ellas, Mérope, brilla menos que sus hermanas pues se consumió de vergüenza porque en una ocasión amó a un simple mortal.



Plutón. En la antigua Grecia, otro nombre de HADES, dios de los infiernos. Como se consideraba que pronunciar el nombre de Hades daba mala suerte, a menudo se lo mencionaba empleando eufemismos como Plutón (el rico).



Polidectes. En la mitología griega, rey de Séfiros. Se enamoró de Dánae y, para impedir que su hijo PERSEO frustrara sus deseos, le encomendó la misión de recoger la cabeza de la gorgona Medusa. A Polidectes le pareció una tarea imposible, pero Perseo la coronó con éxito. Como el rey no creyó que Perseo había vencido a la Medusa, el héroe le dio muerte.



Polidoro. En la mitología griega, benjamín del rey troyano PRÍAMO. Murió a manos de AQUILES, hecho que provocó la cólera de su hermano Héctor. Empero, otra versión sostiene que Príamo envió a Polidoro lejos de Troya en virtud de su tierna edad. Murió a manos del rey tracio que, se suponía, debía criarlo.



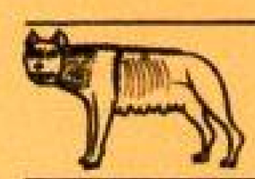
Polifemo. En la mitología griega, cíclope e hijo pastor de POSIDÓN. Vivía en la isla de Sicilia, en una de cuyas cuevas encerró a ULISES y su tripulación. Con tal de escapar, Ulises embriagó a Polifemo, lo dejó ciego y a la mañana siguiente salió atado al vientre de una oveja. De todas maneras, los cíclopes estuvieron a punto de hundir la nave de Ulises arrojando al mar una enorme roca.



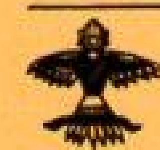
Polinices. Uno de los hijos de EDIPO, matricida de la antigua Grecia. Cuando Edipo marchó al exilio, Polinices y su hermano Eteocles gobernaron Tebas conjuntamente. Los hermanos se mataron mutuamente en una disputa y el tío de ambos, Creonte, decretó que sólo sería enterrado Eteocles. El cadáver de Polinices fue arrojado por encima de la muralla de la ciudad.



Polong. Demonio volador malayo e indonesio, creado a partir de la sangre de la víctima de un asesinato conservada por su dueño, de cuya sangre se alimenta. El dueño puede ordenar al *polong* que ataque a sus adversarios, que consecuentemente se rasgan las vestiduras, se quitan la vista y finalmente pierden la conciencia. La práctica de hechizos para protegerse de estos ataques está generalizada.



Pomona. Diosa romana de los frutos, cuyo nombre significa «fruta». Fue la amante reticente de Vertumno, dios etrusco cuya autoridad no está clara.



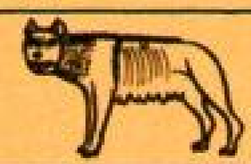
Pontiac. Legendario cacique de Ottawa que en los años sesenta del siglo XVIII intentó unir los pueblos indios que vivían en las proximidades de los Grandes Lagos para establecer una alianza contra los colonos europeos que acababan de desembarcar. Con el fin de recabar apoyos para esa guerra de liberación, Pontiac contó la historia de un guerrero indio de Delaware que había soñado que se reunía con el dios del cielo en una bella montaña. La deidad le dijo: «Han llegado hombres de abrigos rojos que crearán problemas en vuestras tierras. Echadlos. Hacedles la guerra. Enviadlos de retorno a las tierras que he creado para ellos.» Entre los indios norteamericanos, con frecuencia los espíritus se han comunicado con los guerreros indios a través de los sueños con el propósito de aconsejarlos.



Poshaiyangkyo. En la mitología de los pueblo zuñi de América del Norte, el hombre más sabio, nacido en uno de los cuatro úteros creados por la tierra madre Awitelin Tsta y por el padre del cielo Apoyan Tachi. Poshaiyangkyo se obligó a ascender desde el légamo primitivo en el que estaban encajados los úteros y accedió a la luz del día. Una vez en las orillas del gran océano, suplicó al dios supremo AWONAWILONA (el que todo lo contiene) que liberase la creación. La deidad aceptó y el sol extrajo a los demás seres que estaban preparados para vivir. Después Poshaiyangkyo fundó a los pueblo zuñi.



Preste Juan. Héroe de una influyente leyenda europea medieval. Se le consideró el devoto gobernante cristiano de un rico reino africano. El origen de esta leyenda debió de basarse en la resistencia constante del Estado de Aksum a la presión musulmana. En 1493, el emisario portugués Pêro da Covilhã llegó a Etiopía, baluarte de Aksum, con la esperanza de establecer una alianza contra el islam. Aunque el reino legendario de Preste Juan existió realmente, para los portugueses supuso una decepción porque, rodeados como estaban de enemigos, los etíopes cristianos no se hallaban en condiciones de emprender una cruzada gloriosa.

Príapo. Dios de la fertilidad en Grecia y Roma, cuyas estatuas adornaban los jardines. Príapo era hijo de AFRODITA y DIONISO o, tal vez, de HERMES. Generalmente se lo representaba como un enano con el pene muy grande y erecto. A menudo se invocaba a Príapo como protección contra el mal de ojo y se han encontrado pinturas que lo representan en varios edificios de Herculano, ciudad romana que quedó enterrada por la erupción del Vesubio en 79.



Procrustes. Célebre bandido de la antigua Grecia. Colocaba a sus víctimas, generalmente desconocidos de paso, en una cama de hierro. Si tenían las piernas demasiado largas, se las cortaba; si eran demasiado cortas, las estiraba. Fue muerto por TESEO, que lo obligó a tenderse en su propio lecho. El nombre Procrustes (a veces, equivocadamente, Procusto) significa «estirador».



Proteo. Dios secundario del mar en la antigua Grecia, cuyo nombre significa «viejo del mar». Era hijo de POSIDÓN y guardaba los rebaños de animales marinos de su padre. Como se metamorfoseaba a voluntad, era imposible atrapar a Proteo a menos que se le sorprendiera durmiendo la siesta, momento en que se lo podía atar. Según una leyenda posterior, Proteo sustituyó a un espíritu con la forma de HELENA para convertirse en acompañante de Paris durante la guerra de Troya. La auténtica Helena permaneció oculta, sana y salva en una caverna de Egipto, en la cual fue finalmente recogida por su marido Menelao.



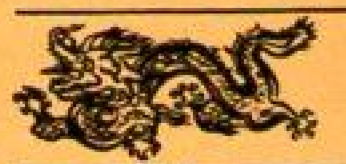
Pryderi. En la leyenda galesa, hijo de PWYLL y Rhiannon. Fue arrebatado de la cuna por uno de los pretendientes despechados de Rhiannon y criado por un jefe que encontró al bebé en sus cuadras cuando un gran brazo se apoderó de uno de sus potros. Llamado Gwri (cabellos dorados), cuando sus padres lo recuperaron lo renombraron Pryderi (preocupación). Finalmente sucedió a su padre como señor de Dyfed.



Psique. En la mitología griega, hermosa doncella amada por Eros, hijo adoptivo de AFRODITA. Aunque Eros la visitaba todas las noches, al romper el alba se esfumaba. Como el dios era inmortal, prohibió a Psique que lo mirara o que averiguase quién era. Pero la curiosidad dominó a Psique y cierta noche encendió una lámpara y miró a Eros mientras dormía. Como dejó caer sobre él una gota de aceite hirviendo de la lámpara, Eros despertó y huyó dolorido. Aunque Psique salió en pos de su amante inmortal, Afrodita frustró constantemente a la pareja hasta que por fin Psique y Eros se reunieron y contrajeron matrimonio.



Ptah-Seker-Osiris. Deidad compuesta del antiguo Egipto relacionada con las prácticas funerarias. Se representaba a Seker como un hombre con cabeza de halcón y envuelto en una rígida mortaja, a semejanza del barbado OSIRIS, regente de los infiernos. PTAH siempre apareció como un dios herrero con la cabeza rapada, equivalente del griego HEFESTO. De todos modos, la deidad compuesta era muy distinta: se la representaba como a un enano con las piernas arqueadas, lampiño y con un escarabajo en la cabeza.



Pu Hsien. Legendario sabio chino que protegió la sagrada montaña budista de Emei Shan, en la provincia de Sezuan (Sse-Chuan). Procede del bodhisattva Samantabhadra, fuente de la «compasión divina» *(bhadra)*, al que en Japón se adora con el nombre de Fugen-bosatsu. La montaña es el tema de la primera guía que se publicó en China y muestra a los peregrinos budistas las características mitológicas del lugar. Se publicó en 1887 con el título de *Guía ilustrada del monte Emei Shan.*



Puarata. En la mitología maorí de Nueva Zelanda, hechicero malévolo que poseía una cabeza mágica de madera que compartía con Tautohito, otro hechicero. La cabeza se guardaba en un baluarte y todo el que osaba acercarse quedaba hechizado. El poder de Puarata y Tautohito quedó anulado cuando el hechicero benévolo HAKAWAU se acercó a la fortaleza junto a un único compañero y permaneció ileso mediante la repetición de conjuros.



Puca. Espíritus traviesos de la mitología irlandesa. Eran trasgos y les encantaba crear confusiones. También se los llamaba Pooka.



Pundjel. En la mitología aborigen australiana, dios creador que hizo a los primeros seres humanos —dos hombres— con barro y corteza de árbol. Uno era de piel clara y el otro de piel oscura. Recibieron esposas a las que Pallian, hermano de Pundjel, descubrió saliendo de las aguas fangosas. A su debido tiempo las esposas tuvieron hijos, pero Pundjel y Pallian los cortaron en trocitos porque resultaron perversos. Dispersaron los fragmentos a los cuatro vientos y éstos se convirtieron en los pueblos aborígenes del norte de Australia.



Purandara. Uno de los títulos de INDRA, rey de los dioses en el *Rigveda,* el documento religioso más antiguo de India. Significa «destructor de ciudades» y quizá alude a la destrucción de las ciudades del valle del Indo que los arios perpetraron alrededor de 1700 a.C.



Purgatorio. Leyenda europea medieval que recibió la sanción oficial de la Iglesia católica romana en 1245. La Iglesia sostuvo que el purgatorio era la región situada más allá de la muerte y habitada por las almas destinadas al cielo. Era un sitio de purificación donde había que arrepentirse de los pecados cometidos en vida. Se rezaba (y aún se reza) por las almas de los muertos que están en el purgatorio.



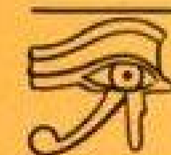
Pushan. Dios desdentado del panteón hindú, cuyos fieles le ofrecen gachas y alimentos cocidos y triturados. Pushan perdió la dentadura durante el sacrificio de Daksha, sabio e hijo de BRAHMA. Daksha no mostró suficiente respeto por SHIVA en la ceremonia en honor de VISHNÚ y el dios enfadado atacó a los fieles, lo que produjo resultados devastadores. INDRA cayó despatarrado y a Pushan le hicieron tragar los dientes. En tanto que deidad, Pushan protege al ganado y ayuda a los campesinos.

Q





Qasavara. En la mitología melanesia de las islas de Banks, espíritu monstruoso y caníbal. Devoró a los hermanos de QAT mientras recogían fruta y fue muerto por aquél, que encontró los huesos de sus hermanos en la caja torácica de Qasavara. Qat devolvió la vida a sus hermanos soplando una caña y ordenó a los huesos que rieran si es que eran sus hermanos.



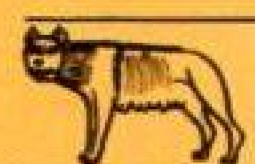
Qebehsenuf. En la mitología egipcia, uno de los cuatro hijos de HORUS. Dios con cabeza de halcón y envuelto en una mortaja rígida, al que se relacionaba con los ritos funerarios. Era uno de los cuatro dioses cuyo deber consistía en vigilar los vasos canopes de los muertos y en proteger las cuatro esquinas del sarcófago. El vaso de Qebehsenuf contenía intestinos embalsamados.



Qetesh. En el antiguo Egipto, diosa de la fertilidad importada de Canaán. Se la representaba desnuda, con flores en la mano y de pie a lomos de un león. Generalmente, se relacionaba a Qetesh con HATHOR, diosa vaca egipcia.



Quimera. En la mitología griega, animal fabuloso que despedía llamas por la boca. Tenía cabeza de león, cuerpo de cabra y cola de serpiente. A lomos del caballo alado Pegaso, Belerofonte mató a Quimera de un flechazo. TIFÓN era padre de Quimera.

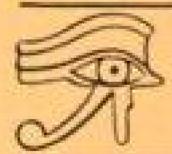


Quirino. Dios italiano, probablemente de origen sabino, vinculado a MARTE. Dio su nombre a la colina romana del Quirinal. Desde el principio la ciudad asentada en el Quirinal abarcó diversos pueblos: los etruscos, los sabinos y los latinos.



Quirón. Centauro de la mitología griega. A diferencia de la mayoría de los centauros, Quirón era sabio, médico y maestro de hombres y dioses, entre los que figuraban los héroes AQUILES y HERACLES y el dios ASCLEPIO. Era diestro en el uso de las hierbas y aplicó con excelentes resultados sus remedios naturales. Cuando Heracles lo hirió sin querer, el dolor fue tan intenso que Quirón traspasó su inmortalidad a PROMETEO y murió. Varios discípulos de Quirón acompañaron a JASÓN.

R



Ra-Herajti. En la mitología egipcia, el dios solar RA al alba y al anochecer. Herajti era Horus, otra deidad solar, pero no HORUS el hijo de OSIRIS, dios de los infiernos. Véase Herajti.





Radamantis. En la mitología griega, hijo de ZEUS y EUROPA y hermano del rey cretense MINOS. Cuando le llegó la hora de morir, Zeus lo envió al Elíseo, probablemente por la fama de erudición y ecuanimidad que se granjeó al gobernar varias islas egeas. Radamantis es una palabra helénica de significado desconocido.



Radha. En la mitología hindú, esposa del vaquero Ayanagosha y amante de KRISHNA, el avatar más popular de VISHNÚ. Su propia hermana comunicó a Ayanagosha el adulterio de Radha, pero cuando aquél salió en busca de su esposa y de Krishna, encontró a Radha en compañía de una diosa, cuya forma había adoptado Krishna. Según algunas versiones del mito, se considera a Radha una encarnación de LAKSHMI, diosa de la buena suerte y esposa divina de Vishnú. Según esta versión del romance entre Radha y Krishna, Lakshmi nació por voluntad propia convertida en bella aldeana porque no soportó la idea de abandonar a su señor.



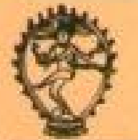
Radin. Cabecilla de los iban del norte de Borneo. Fue molestado por un fantasma hambriento después de ganar una batalla en un sitio llamado Betong. Para librarse del intruso, que introdujo la viruela en su tribu, una noche Radin se escondió en una estera enrollada, salió de sopetón y atravesó al fantasma con su espada. Oyó que algo caía y a la mañana siguiente encontró la talla de un pájaro sagrado, el cálao, cortada en trozos. Esa señal permitió saber a Radin que no estaba en condiciones de hacer frente a fuerzas tan poderosas, razón por la cual la tribu abandonó Betong y se trasladó a otra parte. El fantasma no volvió a molestar a Radin.



Ragnarök. En la mitología germánica, batalla que al final de los tiempos librarán dioses y hombres, gigantes y monstruos. Será, simultáneamente, fin y principio, ya que de la destrucción surgirá la esperanza bajo la forma de Lif (vida) y de Lifthrasir (impaciente de vida), dos supervivientes humanos que crearán un nuevo mundo. Hod y BALDER retornarán de los infiernos para fundar un nuevo cielo. El Ragnarök no puede eludirse a pesar de que HEIMDALL está atento al avance de los gigantes de la escarcha. Es muy probable que el mito de una gran batalla decisiva en la llanura de Vigrid extrajera su fuerza dramática de la irrupción del cristianismo en el viejo mundo de los dioses germánicos. En Frisia los misioneros cristianos, entre ellos san Bonifacio (674-754), ya habían empezado a talar los árboles consagrados a ODÍN.



Rahu. Demonio hindú que provoca los eclipses del sol y de la luna. Durante la agitación del océano —la lucha entre dioses y demonios por la posesión de AMRITA (el agua de la vida)—, Rahu bebió un sorbo del agua sagrada. El sol y la luna informaron a VISHNÚ del atropello de Rahu y el dios lo descuartizó. Sin embargo, el demonio era invulnerable porque se había vuelto inmortal. Su cabeza fue colocada en los cielos, donde persigue constantemente al sol y a la luna y provoca un eclipse cada vez que devora a uno o a otra. Por consiguiente, actualmente se llama Abhrapisacha (demonio del cielo) a Rahu.



Raktavija. Demonio hindú de tamaño descomunal al que DEVI logró matar en su manifestación como Kali. Cuando se propuso aniquilarlo, Kali dio muerte a sus soldados, pero cuando golpeaba a Raktavija, de cada gota de su sangre surgían mil gigantes. En consecuencia, la diosa se vio obligada a beber toda su sangre.



Rakush. Corcel del héroe iranio RUSTEM. Como el monarca envidiaba las hazañas de Rustem, se propuso tenderle una trampa en su territorio de caza cavando un pozo lleno de lanzas afiladas. Rakush percibió la celada e intentó parar, pero Rustem lo espoleó y tanto el caballo como el jinete perecieron a causa de las heridas que sufrieron. De todas maneras, antes de expirar el héroe dio muerte al rey de un flechazo.



Rama. En la mitología hindú, séptimo avatar de VISHNÚ y el más popular después de KRISHNA. Con la ayuda del dios-mono HANUMAN y de un ejército de simios, Rama venció al poder de las tinieblas bajo la forma del rey de los demonios Ravana. La invasión de Sri Lanka, baluarte de Ravana, se logró superando grandes dificultades y sólo la versatilidad de Hanuman allanó el camino de la victoria. La celebración se echó a perder por la desaparición de Sita, esposa de Rama. Como este avatar recelaba de lo que le había ocurrido a Sita durante su cautiverio en Sri Lanka, ésta se vio obligada a pedir a la tierra que diera testimonio de su pureza. La tierra se abrió y Sita (un surco) fue tragada. Rama se ahogó porque no podía vivir sin su esposa.



Ran. Esposa de Aegir, dios germánico del mar. Le encantaba recoger con su red a los hombres a punto de ahogarse.

Rati. Diosa hindú del amor y la maternidad, cuyo nombre significa «deseo erótico». Aparece como una diosa de grandes pechos que se mofa de los mortales que practican una vida ascética. Rati es adorada, sobre todo, en la isla de Bali, única región de Indonesia en que perdura el hinduismo. Es esposa de Kama, dios del amor, y sus título incluyen Raga-lata (enredadera del amor), Mayarati (engañadora) y Kelikila (desvergonzada).



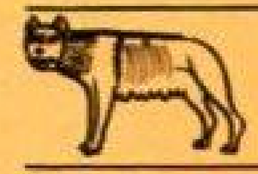
Ratovoantany. Dios de la tierra de Madagascar, cuyo nombre significa «el que se creó a sí mismo». Al parecer brotó del suelo como una planta sin la ayuda del dios del cielo ZANAHARY, que creó la tierra pero la dejó deshabitada. Zanahary visitó a Ratovoantany y lo encontró fabricando hombres con barro, a los que no pudo dar vida. Zanahary se ofreció a dotarlos de vida bajo la condición de llevárselos al cielo. Ratovoantany puso reparos y acordaron que, a la hora de la muerte, Zanahary se quedaría con las almas de los hombres y Ratovoantany con sus cuerpos.



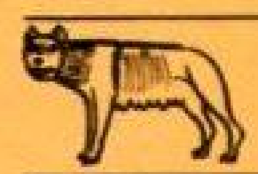
Ravana. En la mitología hindú, rey de los demonios de Sri Lanka y señor de todos los demonios Rakshasa. Era inmenso y su cuerpo estaba cubierto de cicatrices debidas a las armas divinas, incluidos el rayo de INDRA y el disco de VISHNÚ. Ninguno de los golpes había infligido graves daños a Ravana, que hacía caso omiso de las leyes y se apoderaba vorazmente de lo que se le antojaba. El rey de los demonios era tan altanero que Vishnú decidió humillarlo. En consecuencia, el dios adoptó forma humana y, en tanto que avatar Rama, logró dar muerte a Ravana con el auxilio del dios-mono HANUMAN.



Rea. En la mitología griega, hija de Urano (el cielo) y esposa de CRONO, con el que tuvo a ZEUS. Como Crono tenía la costumbre de devorar a sus vástagos, cuando Rea quedó embarazada de Zeus decidió parirlo en una cueva de Creta que nadie conocía. Luego entregó a su marido una piedra envuelta en pañales, que el dios devoró convencido de que era Zeus. Rea también fue madre de POSIDÓN, HADES, Hestia, HERA y DEMÉTER, todos los cuales fueron devorados por Crono. Al crecer, Zeus liberó a sus hermanos y hermanas y destronó a su tiránico padre. En ocasiones se identificó a Rea con CIBELES, diosa madre frigia.



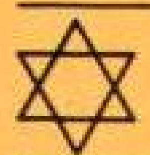
Rea Silvia. En la mitología romana, vestal violada por MARTE, que dio a luz a RÓMULO y Remo, fundadores legendarios de Roma. Sus dos hijos fueron abandonados en el Tíber, pero una loba —animal consagrado a Marte— los rescató de las aguas y los amamantó.



Remo. En la mitología romana, gemelo de RÓMULO y, junto a éste, fundador legendario de Roma. Rómulo le dio muerte durante una disputa sobre el ejercicio de la autoridad. Como no se pusieron de acuerdo sobre quién de los dos tomaba las iniciativas, dejaron la decisión en manos de un presagio. El resultado lo determinaría la cantidad de pájaros que cada hermano viese en el cielo. Remo observó seis buitres y Rómulo el doble, razón por la cual reclamó su precedencia. Remo dio pábulo a la envidia y luego, cuando se burló de su hermano por la muralla que estaba construyendo, Rómulo lo golpeó con la pala. Durante el funeral por su hermano, el dolor hizo mella en Rómulo.



Renenet. Diosa serpiente del antiguo Egipto que protegía las cosechas y al faraón. Su nombre se relaciona con la idea de amamantar y criar niños y a menudo se la representaba como encarnación de la maternidad divina. Renenet siempre asistía a la evaluación del bien y del mal durante el juicio de los muertos que se celebraba en el gran palacio de OSIRIS.



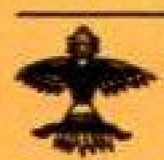
Reshef. Dios cananeo de la peste, equivalente del mesopotámico Namtar. También se invocaba a Reshef para sanar, lo que sugiere que probablemente tuvo autoridad sobre la salud y la enfermedad. En general se lo representaba con escudo, lanza y hacha. En Egipto se lo conoció como el dios de la guerra Reshpu.



Reyes Magos. En el Nuevo Testamento, los tres monarcas que comunicaron a Herodes el nacimiento de JESÚS y a los que aquél envió para que averiguasen su paradero. «Magus», singular de magos, es una palabra de origen iranio y evidentemente alude a un miembro de la casta sacerdotal que precedió y perduró en época del profeta Zoroastro. Los tres reyes bíblicos eran Gaspar, Melchor y Baltasar. Siguieron la estrella que apareció por el este, encontraron a Jesús en un pesebre de Belén y como regalos le ofrecieron oro (por su realeza), incienso (por su divinidad) y mirra (para el enterramiento). Un ángel les avisó que no regresaran junto a Herodes, que pretendía matar al niño Jesús, y los reyes partieron hacia sus respectivas tierras.



Rhiannon. En la leyenda galesa, esposa de PWYLL y madre de Pryderi. Su nombre significa «gran reina». Acusada falsamente de haber dado muerte a su hijo, Rhiannon se vio obligada a sufrir penitencia a las puertas de la fortaleza de Pwyll, a comunicar su crimen a los extraños y a ofrecerse a llevarlos a lomos al interior del palacio. Cuando siete años después Pryderi fue devuelto a sus padres, Rhiannon se vio libre del castigo. Cabe la posibilidad de que, originalmente, Rhiannon fuese una diosa celta relacionada con los caballos, dado que Pryderi apareció en las cuadras después de haber desaparecido de la casa de Pwyll.



Rip van Winkle. Legendario héroe norteamericano de *El libro de apuntes de Geoffrey Crayon*, de Washington Irving. Al ir a dar un paseo por el macizo de Catskill, encontró reunido a un grupo de enanos y durmió veinte años luego de beber la poción que le ofrecieron. Al despertar comprobó que su esposa había muerto y que las colonias norteamericanas se habían liberado del dominio de Gran Bretaña y convertido en Estados Unidos.
La idea de un viaje o de un sueño que abarca muchos años es común a numerosos mitos y leyendas. De todos modos, la experiencia de Rip van Winkle apenas puede compararse con las de los héroes irlandeses Osián y BRAN, cada uno de los cuales consumió trescientos años en sus travesías.



Robin Hood. Legendario forajido de Inglaterra en la Edad Media. Se creía que su grupo de arqueros había vivido en el bosque de Sherwood, en Nottinghamshire, aunque algunos opinaban que su escondite se encontraba en Barnsdale, en Yorkshire. Los miembros más famosos de la banda eran fray Tuck, el pequeño John y la doncella Marion, la amada de Robin. Lo que volvió tan atractivo a Robin Hood fue su actitud ante la riqueza: robaba a los ricos para dárselo a los pobres. Robin evitó que lo capturaran dando muerte a sir Guy de Gisborne, al que se había enviado en su búsqueda, y disfrazándose con las ropas del caballero para embaucar al gobernador de Nottingham.



Rokola. Dios carpintero de las islas Fiji que, con el advenimiento del cristianismo, fue identificado con NOÉ. Esta herejía prefiguró los cultos a la carga en Papuasia, aunque en 1900 ya había desaparecido. Actualmente se recuerda a Rokola como un naviero legendario.



Roldán. Héroe franco de Roncesvalles, donde sus hombres dieron muerte a cien mil sarracenos. Cuando su ejército se redujo a cincuenta efectivos, en la montaña apareció súbitamente una nueva falange de sarracenos. En ese momento el honor permitió que Roldán hiciera sonar el olifante, el cuerno de marfil, a fin de recabar la ayuda de Carlomagno.
El sonido del cuerno era tan agudo que mató a los pájaros, el instrumento se partió en dos y los sarracenos retrocedieron asustados. De todas maneras, cuando Carlomagno llegó, Roldán ya había muerto a causa de las heridas que recibió en combate.
El encuentro real que dio origen a esta leyenda tuvo lugar en 778, fecha en que los vascos aniquilaron la retaguardia del ejército de Carlomagno, que se retiraba luego de una campaña por España. La *Chanson de Roland*, del siglo XI, narra la historia de forma épica.



Ruadan. En la mitología irlandesa, héroe guerrero de los fomorii. Hijo de Bres y de BRÍGIDA, combatió durante la segunda batalla de Magh Tuireadh y se le encomendó la misión de espiar a los tuatha de Danann. Aunque hirió al herrero Goibhniu, fue muerto por éste con la lanza que estaba forjando.



Rudra. Antigua deidad hindú que aparece en el *Rigveda*, la gran recopilación de himnos primitivos. Su nombre significa «el que grita». Temible dios de las tormentas, en ocasiones se relacionó a Rudra con el aspecto destructivo del dios del fuego AGNI. Textos posteriores sostienen que nació de la cólera de BRAHMA y salió de la frente del dios. Además de la salud, Rudra llevó consigo enfermedades y calamidades. Posteriormente se lo identificó con SHIVA, dios cuyo nombre no figura en el *Rigveda*, vinculándoselo en este caso con el ganado y la naturaleza. Los demás títulos destructivos de Shiva eran Aghora (horrible), Hara (tomador) y Urga (feroz). Bajo la forma de Bhairava (devorador gozoso), Shiva se presenta en los lugares de enterramiento con un collar de calaveras con serpientes entrelazadas. En su cortejo figuran duendecillos y demonios. Es un temible arquero que castiga con sus flechas a los pecadores. Junto con Shiva participa del carácter de una divinidad más antigua, el Señor de las Bestias.

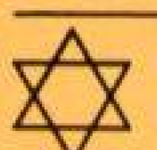


Rugaba. Los ankole de Uganda consideran a Rugaba una poderosa deidad creadora. En tanto que dios del cielo lo llaman Mukameiguru (regente de los cielos). El interés de Rugaba por la humanidad queda de manifiesto en los esfuerzos que hace para sustentar la existencia cotidiana. Los ankole sostienen que «su sonrisa produce vida».

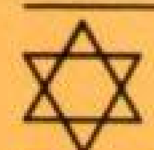


Rusalkai. Legendarios espíritus acuáticos eslavos, doncellas anfibias que viven tanto en el agua como en el bosque. Se afirma que son las almas de las muchachas que murieron la noche de bodas (especialmente las ahogadas) o las de las niñas no bautizadas. Algunas de estas ninfas de pálida fisonomía son demoníacas y con sus cantos seducen a los hombres para llevarlos a la tumba acuática. Otras son benévolas y bendicen a las personas con las que se cruzan.
Y hay zonas en las que se trasladan de las aguas a los árboles, coincidiendo con el verano, retornando a los ríos en otoño.

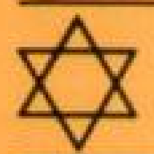




Sabacio. Dios frigio que se hizo famoso como salvador un siglo antes del nacimiento de JESÚS. Habitualmente identificado con DIONISO, también se lo llamaba ZEUS-Sabacio por su poder sobre el trueno y el rayo. Sus otros símbolos incluían el toro, la serpiente, la lagartija, el trigo y el arado. Se representaba a Sabacio como un campesino tocado con el gorro frigio.



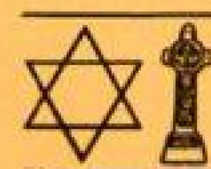
Safón. Morada montañosa de los dioses cananeos, equivalente al Olimpo griego. Se alzaba al norte de la antigua ciudad de Ugarit, en el oeste de Siria. Allí moraba EL, padre de los dioses, y posteriormente habitaron BAAL y las restantes deidades cananeas.
Safón está claramente relacionado con el monte Sión, morada de Yahveh, que en los Salmos se describe como «la ciudad de nuestro Dios; su monte santo, de gallarda esbeltez... el monte Sión, confín del Norte».



Sakhar. Demonio que personificó a Salomón, rey de Israel. Cuando Salomón se trasladó al desierto para expiar el pecado de haber hecho la imagen idólatra del difunto padre de una de sus concubinas, Sakhar se apareció ante otra concubina bajo la forma de Salomón. Quitó a ésta el anillo mágico del rey y así accedió al poder en su reino. Cuarenta días más tarde Sakhar huyó y arrojó el anillo al mar. Posteriormente Salomón rescató el anillo del vientre de un pez. Atrapó a Sakhar, lo dobló bajo el peso de una piedra y lo lanzó al mar.



Sakyamuni. En la antigua India, título importante de BUDA. Significa «sabio silente del clan de los Sakya», razón por la cual llama la atención sobre el aspecto de Buda en su condición de profeta, sobre su silencio y sobre la inefabilidad de su mensaje. Actualmente el santuario principal de Sakyamuni se encuentra en Lhasa, capital de Tíbet.



Salomón. Rey del Antiguo Testamento célebre por su sabiduría. Muchos de sus juicios se han vuelto proverbiales, sobre todo la sentencia en el caso de las dos mujeres que dieron a luz la misma noche. Uno de los niños murió y ambas madres afirmaron que el sobreviviente era su hijo. Cuando Salomón propuso partir en dos al niño para que cada mujer se quedase con una mitad, una de ellas aceptó. De esta forma Salomón supo que la otra era la madre. Al erigir el primer templo de Jerusalén, Salomón la convirtió en la principal ciudad de Israel.

Samantabhadra. Ultima encarnación de un bodhisattva (aspirante a BUDA) en la tierra. El nombre alude a su compasión divina *(bhadra)*, que está al servicio de la sabiduría iluminadora *(samanta)*. Según la tradición mahayana, harán falta muchos siglos para difundir por todo el orbe la sabiduría de Buda. De todos modos, en Japón Samantabhadra ya ha aparecido como Fugen-bosatsu.



Sampati. Hijo de Garuda, ave que cumplía las funciones de montura de VISHNÚ, supremo dios hindú. Cuando Vishnú encarnó en Rama, Sampati se convirtió en su fiel aliado.



San Antonio. En la leyenda cristiana, patrón de los tejedores de cestas, celebrado por haber vencido a SATÁN. Alrededor de 270, cuando contaba veinte años, se retiró al desierto egipcio como respuesta a la llamada de JESÚS: «Vende lo que tienes, dáselo a los pobres y tendrás tesoros en el cielo; y ven y sígueme.» Una vez en el desierto, donde san Antonio vivió convertido en ermitaño, Satán le envió tentaciones y tormentos. Los rechazó y a su alrededor se estableció una colonia de ermitaños. De esta forma fundó la vida anacorética cristiana.



San Brandán. En la leyenda cristiana, patrón de viajeros y navegantes del siglo VI. En compañía de otros santos viajó en una barca cubierta de pieles hasta el paraíso terrenal del océano occidental. Fue el último miembro de un distinguido linaje de viajeros irlandeses, entre los que se incluye BRAN.



San Cristóbal. Patrón cristiano de los viajeros, probablemente de procedencia cananea. La tradición lo representa como un hombre prodigiosamente alto, vadeando el río con la ayuda de un báculo. El interés del santo por el cristianismo surgió al ver que el rey a cuyo servicio estaba se persignaba cada vez que se mencionaba a SATÁN. En consecuencia, salió a buscar a Satán y se sumó al séquito real. Al comprobar que Satán temblaba nada más ver una cruz al borde del camino, fue en pos del propio JESÚS, de quien aprendió qué representaba dicho símbolo. Como la vida de ayuno y oración del ermitaño cristiano no se adaptaba a Cristóbal, decidió servir a Jesús de una forma más práctica y acarrear sobre sus hombros a cuantos desearan cruzar cierto río. Un día Cristóbal cruzó a un niño cuyo peso le sorprendió. Dicho niño resultó ser Jesús. Aunque fue oficialmente retirado del santoral católico en 1969, Cristóbal sigue gozando de gran popularidad.



San Florián. En la leyenda cristiana primitiva, patrón en el siglo IV de cerveceros, fabricantes de vino y deshollinadores. También fue uno de los patrones de Polonia y Austria. Se le atribuyeron diversos milagros, sobre todo la extinción de un incendio urbano con una sola jarra de agua. Se buscaba su protección contra incendios, inundaciones y hambrunas. Parece que Florián fue un soldado romano que, como era cristiano, padeció martirio por asfixia.



San Giles. En la leyenda cristiana, santo del siglo VII nacido en Atenas de sangre real. Era patrón de herreros, mendigos y tullidos y poseía una gran capacidad para curar a los enfermos. En cierta ocasión su manto permitió que un cojo volviera a andar, y en otra sus oraciones permitieron que el veneno letal de una serpiente abandonase el cuerpo de un hombre. San Giles fue uno de los santos más populares de la Edad Media.



San Hipólito. Patrón de los caballos. Era uno de los guardias de la cárcel en la que estuvo preso san Lorenzo. Convertido al cristianismo por el santo, tuvo la osadía de ayudar a enterrar a san Lorenzo después de su martirio. Este acto le costó la vida, ya que san Hipólito fue atado por los pies a caballos salvajes y arrastrado hasta que encontró la muerte.



San Ignacio. Entusiasta mártir cristiano de Siria. En 107 fue devorado por los leones de Roma y en el Coliseo sólo quedaron sus grandes huesos. Los cristianos que vivían en la ciudad los recogieron clandestinamente y los conservaron como reliquias sagradas. De esta forma san Ignacio se convirtió en el legendario modelo del mártir. Estaba firmemente convencido de que JESÚS estaba a punto de regresar para reclamar a los creyentes. Se cree que, poco antes de morir, dijo a sus seguidores: «Los tiempos tocan a su término.»



San Luis. Rey santo de Francia, muerto en 1270. San Luis fue soldado, cruzado y legislador de éxito. Su santidad quedó de manifiesto al lavar los pies de los leprosos. Sin embargo, ese acto de penitencia no le impidió introducir leyes por las cuales se prohibía vivir en las ciudades a desempleados y leprosos. En la Edad Media estos últimos no sólo estuvieron sujetos a prohibiciones, sino que a menudo se convirtieron en chivos expiatorios en épocas de calamidades. Después de la gran hambre de 1315-1318, fueron perseguidos junto a los judíos porque se sospechaba que habían envenenado los pozos de Francia.



San Patricio. Legendario patrón de Irlanda en el siglo IV, que convirtió al cristianismo al pueblo del Ulster y luego a los habitantes de otras zonas de Irlanda. Fue célebre por sus milagros y, sobre todo, por haber librado a Irlanda de las serpientes. Las arrojó al mar, con excepción de un ejemplar que se opuso. Así fue como san Patricio construyó una caja en la que la serpiente pudiera descansar, caja en la que ésta se introdujo para demostrar que era muy pequeña. San Patricio le puso inmediatamente la tapa y la lanzó al mar. La amabilidad de san Patricio era casi tan famosa como la de santa Brígida y consoló a Osián cuando el bardo regresó a Irlanda del océano occidental convertido en un anciano ciego.



San Román. Santo francés medieval que tenía un poder legendario sobre la locura y la posesión demoníaca. Su hazaña más famosa fue la aniquilación del dragón que devoraba a los cristianos de los alrededores de Ruán. El santo se introdujo valientemente en la guarida del dragón y le cubrió la cabeza con una red. Después los campesinos quemaron vivo al monstruo.



Sandhya. En la mitología hindú, hija de la deidad creadora BRAHMA. Según un texto tardío, en cierta ocasión Brahma persiguió a Sandhya, pero la joven se metamorfoseó en ciervo. El dios adoptó la forma de venado y fue en pos de ella por el cielo. Al parecer, la persecución tocó a su término cuando SHIVA lanzó una flecha al venado y logró que Brahma recuperase los cabales.



Sani. En la mitología hindú, el planeta SATURNO, nacido de la unión del dios solar SURYA con Chhaya (sombra) y la amante que Sanjna dio a su marido Surya.



Sanjna. En la mitología hindú, esposa del dios solar SURYA. Su nombre significa «conciencia». También se la llamaba Dyumayi (brillante) y Mahavirya (poderosa). Como no soportaba el intenso calor de su marido, le envió a Chhaya, sombra en forma de amante que tuvo tres hijos con Surya. Finalmente Sanjna se reconcilió con Surya, después de que el padre recortara con el torno parte de las llamas de su flameante marido.



Sankara. Uno de los nombres de SHIVA, gran dios hindú. Significa «propicio».



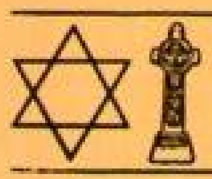
Sansón. En el Antiguo Testamento, protegido especial de Yahveh y fortachón legendario que dio muerte a los filisteos. Un ángel comunicó a su madre que nunca bebería alcohol ni se cortaría el pelo. La larga cabellera dotó a Sansón de fuerza sobrehumana. Al revelar el secreto de su fuerza a la filistea Dalila, ésta le cortó los cabellos mientras dormía. En consecuencia, los filisteos cegaron a Sansón y lo encadenaron en el gran templo de BAAL en Ghaza. A Sansón volvieron a crecerle los cabellos y recobró la fuerza. Entonces se vengó derribando el templo y matando a muchos filisteos. Encontró la muerte en pleno esfuerzo sobrehumano.



Santa Brígida. Santa irlandesa, célebre por su generosidad. Fue motivo de desesperación para su padre hasta que éste tomó conciencia de su santidad. Evidentemente procede de la diosa de la fertilidad BRÍGIDA. Se dice que santa Brígida murió en Kildare en 523.



Santa Verónica. Patrona de los pañeros. Según la leyenda medieval europea, se curó tocando la vestimenta de JESÚS. Santa Verónica pidió a san Lucas que pintase en un paño el retrato de su curador. Como no quedó satisfecha con el parecido, el propio Cristo se secó el rostro en la sábana para lograr un buen retrato. Hasta se cree que, a lo largo de los siglos, el sudario sirvió para numerosas curas milagrosas.



Sara. En el Antiguo Testamento, esposa de Abraham. Había sido estéril toda la vida, pero Yahveh la volvió fértil y dio a luz a un hijo en su ancianidad. Por mandamiento divino el niño recibió el nombre de Isaac, que significa «risa», ya que Sara se había reído ante la idea de tener un hijo a los noventa años. Después del nacimiento de Isaac, Sara llevó al desierto a Agar, su doncella y la concubina de Abraham, en compañía de Ismael, hijo de aquélla. Se dice que Sara está enterrada en Hebrón.



Sarasvati. En el *Rigveda* —antigua recopilación de himnos hindúes—, uno de los tres ríos sagrados (los otros son el Ganges y el Jumna). Sarasvati significa «acuoso». Es posible que también cumpliera las funciones de Vash, diosa de la elocuencia. En época posterior Sarasvati se convirtió en esposa de BRAHMA, protector del *Rigveda* y dios de la creación.



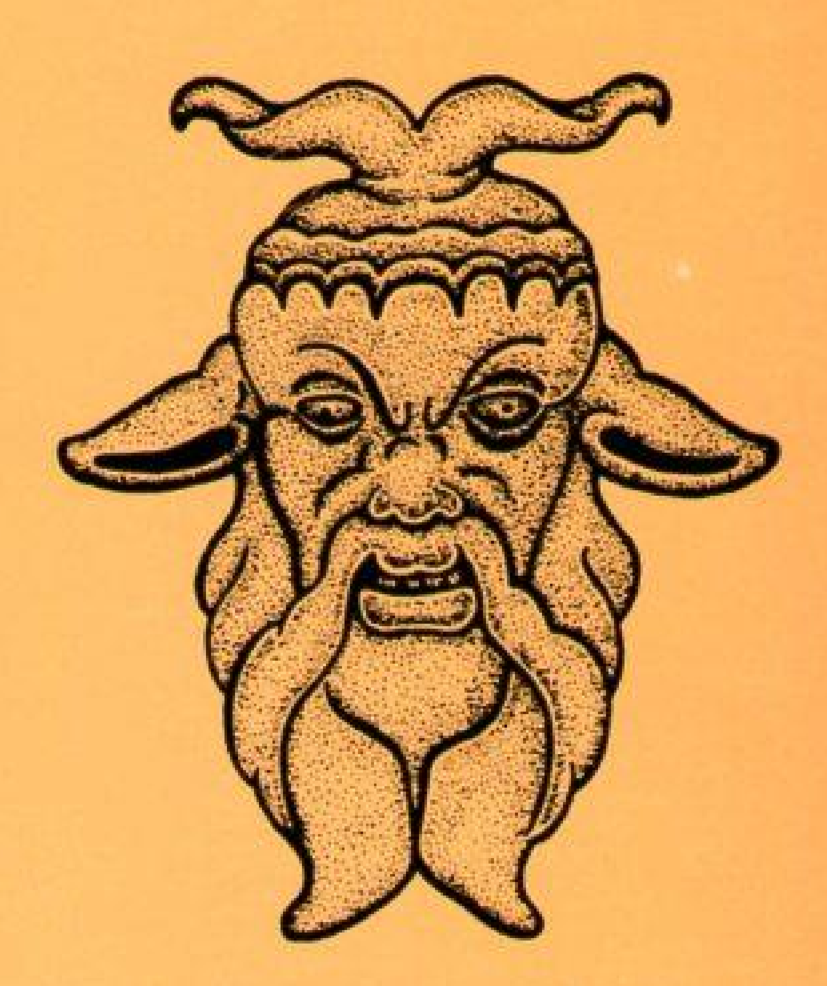
Sarpedón. Dos héroes griegos llevan el nombre de Sarpedón. El primero era hijo de ZEUS y EUROPA, así como hermano de Radamantis y MINOS. Después de una disputa con el rey Minos, Sarpedón abandonó la isla de Creta y fundó en Asia Menor la ciudad de Mileto. El segundo héroe fue un guerrero licio que encabezó un contingente de tropas rumbo a Troya con el fin de ayudar a PRÍAMO a luchar contra los griegos. Fue muerto por Patroclo, amante del héroe AQUILES.

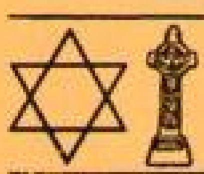


Sati. Esposa del supremo dios hindú SHIVA y uno de los aspectos de la diosa madre DEVI. Se inmoló por amor a Shiva y de esta forma sentó el precedente de la costumbre del *suttee*, mediante la cual en épocas anteriores la viuda se quitaba la vida arrojándose en la pira funeraria en llamas de su marido.



Sátiros. En la mitología griega, seres salvajes de los bosques y compañeros de DIONISO. Eran mitad hombres, mitad caballos y tenían fama por su naturaleza lasciva.

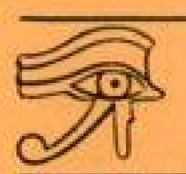




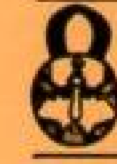
Saúl. En el Antiguo Testamento, primer rey de Israel, ungido por el profeta Samuel y elegido por Yahveh para liberar a su pueblo de los filisteos. Su reinado fue una lucha incesante contra los filisteos y, en su mente, contra su rival David, sobre todo después de que el pueblo le gritara que Saúl había matado a millares y David a decenas de millares. La víspera de la batalla decisiva contra los filisteos, Saúl acudió al monte Gilboé para visitar a la adivina de Endor, quien invocó al espíritu del difunto Samuel y vaticinó que Saúl moriría al día siguiente. La profecía se cumplió: Saúl fue gravemente herido por los flechazos y, temeroso de ser capturado y humillado, se arrojó sobre su espada y murió. Sus hijos Jonatás, Abinadab y Malquisúa murieron en el acto. A continuación los filisteos les cortaron la cabeza.



Scathach. Celebérrima guerrera que adiestró al legendario héroe irlandés CUCHULAINN. Su escuela se encontraba en la isla de Skye. Uathach, hija de Scathach, se convirtió en la amada de Cuchulainn después de que éste matara a su amante.



Sebek. En la mitología egipcia, dios cocodrilo de lagos y ríos. Generalmente se lo representaba con el disco solar en la cabeza. En ocasiones se combinó con RA para formar el dios compuesto Sebek-Ra. El centro de su culto estaba en Fayum, donde chapoteaba en una charca de la que sus fieles bebían el agua sagrada.



Sela. Primera mujer en la mitología de los abaluhya de Kenia. Tanto ella como su esposo Mwambu fueron hechos por el dios creador WELE. La pareja vivía en una casa instalada sobre pilotes.



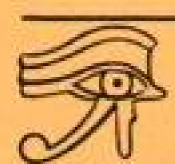
Selene. Diosa de la luna en la antigua Grecia, a la que los romanos conocían con el nombre de Luna. Dios dos hijas a ZEUS e hizo dormir para siempre en una cueva a Endimión, su admirador mortal. Posteriormente fue asimilada por ÁRTEMIS.



Semargl. Dios de la familia y de la cebada en la mitología eslava. También fue adorado por ciertos rusos. Es posible que en otro tiempo Semargl abarcara dos dioses, uno llamado Sem y el otro Rgl.



Sémele. En la mitología griega, hija de Cadmo, fundador de Tebas. Esta hermosa doncella fue seducida por ZEUS, que se le apareció transformado en mortal. Celosa de las amantes de su marido, HERA convenció a Sémele para que le pidiese a Zeus que se presentase ante ella en toda la gloria de su ser inmortal. El dios accedió y Sémele se consumió en el calor de sus rayos. Antes de que muriera, Zeus le arrebató del útero a DIONISO y lo protegió de las llamas ocultándolo en su muslo. Sémele no es un nombre griego y es posible que sea de origen frigio.



Serqet. Diosa escorpión del antiguo Egipto, deidad funeraria que se ocupaba de la protección de las entrañas embalsamadas. Era compañera de ISIS.



Sesha. En la mitología hindú, deidad serpiente y rey de los espíritus acuáticos o nagas. Tiene mil cabezas y se lo llama Ananta (interminable). En los intervalos de la creación, VISHNÚ utiliza a Sesha como diván flotante en el que duerme.



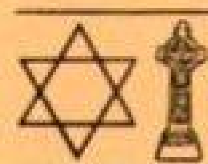
Sessrumnir. En la mitología germánica, palacio de la diosa de la fertilidad Freyja. Se encontraba cerca del palacio de ODÍN en Asgard, morada de los dioses. El extenso palacio estaba tan bien construido que el dios timador LOKI tuvo muchísimas dificultades para entrar con el propósito de robar el collar mágico de Freyja. Se vio obligado a reducirse hasta adquirir el tamaño de una aguja y a colarse por una minúscula grieta de la puerta. Odín dijo a Freyja que para recuperar el collar debía desencadenar la guerra entre los dos reyes de la tierra y resucitar a los que perecieran en el campo de batalla. Tanto Odín como Freyja tenían un profundo interés por la matanza.



Shamash. En la antigua Mesopotamia, deidad relacionada con la justicia. Shamash era dios del sol y tenía por ayudantes a Kittu (la verdad) y a Mesharu (la rectitud). No está clara su relación con Utu, hermano de INANNA. También se consideraba a Utu guardián de la justicia y juez imparcial de los actos de dioses y hombres. En Babilonia el símbolo de Shamash fue el disco solar con una estrella de cuatro puntas en el interior. Generalmente se representaba al dios como un rey sentado en el trono.



Shangó. Dios del trueno y las tormentas en la mitología de los yoruba de Nigeria. Originalmente fue un gobernante de la tierra. Se divinizó a Shangó después de que huyera a la selva para escapar de sus enemigos y se ahorcara colgándose de un árbol. Sus seguidores siguieron adorándolo y rezando para que el fuego destruyese a sus enemigos. Cuando se produjo un incendio que devastó la tierra, hasta los enemigos de Shangó acabaron por creer que se había instalado en el cielo como dios.



Sheol. En el Antiguo Testamento, reino subterráneo donde los muertos residían en forma de sombras. Más que un lugar de castigo, era la última morada de los que morían.
El infierno cristiano se origina en Hel, diosa germánica de los muertos desdichados. La expresión más acabada de la idea del infierno está presente en *La divina comedia* de Dante, obra que describe con todo lujo de detalles el castigo que se asigna a cada tipo de pecador. Dante coloca a SATÁN en el fondo, situado del revés sobre un bloque de hielo. Por su parte, Sheol no era más que un lugar oscuro y perdido. No se diferenciaba demasiado del infierno sumerio, que el espectro de Enkidu describió a GILGAMESH como «una casa de polvo».



Shouxing. Dios chino de la longevidad. Originalmente fue un sabio que comió melocotones mágicos y logró vivir mil años. Se representa a Shouxing como un anciano que porta dos melocotones y monta un ciervo. En Japón se lo llama Tobosaku.



Shu. Dios de la luz del sol y del aire en el antiguo Egipto. En el mito de la creación, Shu y Tefnut (humedad) —su hermana y esposa— fueron la primera pareja divina creada por Atón. Engendraron al dios de la tierra Geb y a la diosa del cielo NUT. Shu sustentaba el cielo con sus brazos.

Sibila. Profetisa de inspiración divina en las mitologías griega y romana. Existieron hasta diez Sibilas y sus oráculos se alzaron en diversas partes del mundo mediterráneo. La más célebre profetisa romana fue la Sibila de Cumas, que ofreció sus libros sagrados a Tarquino el Soberbio, último rey de Roma. Como el monarca se burló de ella, la Sibila incendió los libros hasta que aquél aceptó el precio que les había asignado. En ese momento los nueve originales quedaron reducidos a tres. Las colecciones de oráculos de la Sibila se conservaron en el Capitolio romano hasta que, en 83 a.C., un incendio las destruyó. Mucho antes de que sucediera todo esto, la Sibila de Cumas acompañó a ENEAS en su descenso a los infiernos.



Sidhe. En la mitología irlandesa, colinas en las que se refugiaron los tuatha de Danann cuando su dominio se derrumbó. Equivalen a la tierra de las hadas de los ingleses.



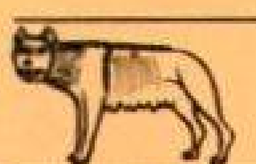
Sigurd. En la mitología germánica, héroe guerrero que guió a los Volsung, familia con la que ODÍN tuvo atenciones especiales. Sigurd poseía el anillo mágico forjado por los enanos, que acumulaban grandes tesoros. Dicho anillo aumentaba las riquezas de su propietario, pero provocó la caída de Sigurd porque LOKI le lanzó una maldición.
El nombre Sigurd significa «victoria-paz» y en algunas versiones se lo llama Sigfrido. Era marido de Gudrun y dio muerte al dragón Fafnir.



Sigyn. En la mitología germánica, fiel esposa del dios timador LOKI. Le guardó fidelidad a pesar de sus perversas travesuras. Cuando el dios fue encerrado en una caverna y condenado al castigo eterno, Sigyn permaneció a su lado y recogió en una vasija el veneno que una serpiente pretendía arrojar a su marido. Cada vez que Sigyn vaciaba la vasija, la tierra temblaba a causa de los estremecimientos de Loki, pues el veneno salpicaba su rostro. Sigyn y Loki están obligados a permanecer en la caverna hasta el Ragnarök, la batalla definitiva al final del mundo.



Sileno. En la mitología griega, anciano compañero de DIONISO. Como los demás *sileni*, poseía la parte posterior de cabra y cola de burro. Sileno, que solía estar ebrio y montaba un asno jorobado, recibió largas orejas del dios Apolo. Se dice que su asno ayudó a los dioses en las luchas que libraron contra los gigantes, a los que sus rebuznos espeluznantes aterrorizaban. Pese a su debilidad por el vino, Sileno era célebre por su sabiduría y por su capacidad de predecir el futuro.



Silvano. Dios italiano de los bosques, al que los romanos relacionaron con MARTE. También lo identificaron con PAN, dios griego con aspecto de cabra. Su nombre significa «del bosque».



Sinón. Griego que en Troya simuló ser desertor. Según el poeta romano Virgilio, Sinón contó un cuento a los troyanos acerca de la construcción del caballo de madera. En cuanto el caballo entró en la ciudad, Sinón hizo salir a los guerreros griegos ocultos en su vientre hueco. El destino de Troya quedó signado porque nadie hizo caso de las advertencias de CASANDRA sobre el peligro de dejar entrar el caballo de madera.



Sirenas. En la mitología griega, aves enormes con cabeza de mujer que vivían en una isla próxima a la costa de Sicilia. Con sus dulces cantos seducían a los navegantes, que se acercaban peligrosamente a las rocas. Rebosante de curiosidad, ULISES logró escapar de las sirenas tapando con cera los oídos de sus tripulantes y haciéndose atar al palo de su nave. Fue el único ser humano que oyó sus cantos y sobrevivió. El músico ORFEO salvó a los argonautas de las sirenas ahogando sus cánticos.





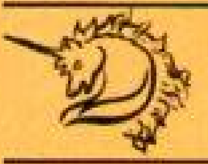
Siringe. En la mitología griega se llama siringa a la flauta tocada por PAN, dios con aspecto de cabra. Pan persiguió a la ninfa Siringe, que lo desdeñó porque era devota de ÁRTEMIS. Las amigas de Siringe, las ninfas del agua, la convirtieron en un junco en el mismo momento en que Pan logró abrazarla. El dios sopló las cañas y produjo una melodía tan conmovedora y melancólica que con ellas creó un instrumento en memoria de Siringe.



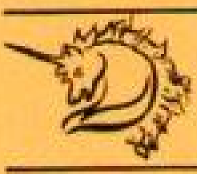
Sísifo. En la mitología griega, fundador de Corinto al que ZEUS condenó al castigo eterno en los infiernos. Sísifo estaba obligado a subir constantemente una roca enorme hasta lo alto de una pendiente. Cada vez que estaba a punto de coronar la cumbre, le fallaban las fuerzas y la roca rodaba cuesta abajo. En la antigua Grecia, TÁNTALO también fue víctima notable de un castigo porque osó servir guisado a su hijo Pélope a los dioses.



Sita. Esposa del dios hindú VISHNÚ en su encarnación como Rama. Su nombre significa «surco». Fue atrapada por Ravana, rey de los demonios, que la tuvo prisionera en Sri Lanka. Con la ayuda del dios-mono HANUMAN, Rama recuperó a Sita, pero dudó de su fidelidad. Esta demostró su inocencia mediante el antiguo método de sostener que toda la vida había sido leal a su *dharma* o deber. Con esa sencilla afirmación Sita probó su fidelidad y la tierra se abrió y la tragó. Poco después Rama se suicidó ahogándose.



Skadi. En la mitología germánica, giganta de la escarcha casada con Njord, una deidad Vanir. Mientras que Skadi gustaba de vivir en el hogar de su padre en Thrymheim donde cazaba en medio del frío de las montañas, Njord prefería el calor de Asgard, sitio donde había conocido a Skadi. Por consiguiente, decidieron pasar tres noches en un lugar y las tres siguientes en el otro. Así fue como surgieron las estaciones.



Skirnir. En la mitología germánica, favorito y criado del gran dios FREYR. Su nombre significa «el que hace brillar las cosas» y actuó como intermediario de Freyr cuando el dios cortejó a la giganta Gerda.



Skrymir. En la mitología germánica, enorme gigante de la escarcha que THOR y LOKI encontraron en su visita a Jotunnheim, la tierra de los gigantes. Era tan inmenso que los fatigados viajeros durmieron en el pulgar de su guante. Cuando Thor golpeó con su martillo la cabeza del gigante, Skrymir pensó, simplemente, que una hoja lo había rozado. Al emprender el regreso Thor y Loki comprendieron que Skrymir era un gran mago que había evocado ilusiones para confundirlos.



Sleipnir. En la mitología germánica, corcel de ochos patas que pertenecía a ODÍN. Trasladó a Hermod en su misión a los infiernos, de la que regresó con el mensaje de que BALDER sólo sería liberado si lo lloraban todas las cosas vivas del mundo. LOKI se negó.



Sokar. Dios funerario del antiguo Egipto que protegía la necrópolis de Menfis. Se lo representaba como un hombre envuelto en una rígida mortaja y con cabeza de halcón. Identificado con PTAH y con OSIRIS, finalmente Sokar se fusionó con el primero en tanto que deidad de los infiernos. Cabe la posibilidad de que Sokar, a semejanza de Osiris, estuviera relacionado con la fertilidad.



Soma. En la mitología hindú, bebida embriagante que equivale a la irania *haoma*. Soma también es el dios de la luna, al que posteriormente se consideró receptáculo divino de la bebida. Los hindúes dicen que cuando hay luna menguante los dioses consumen sus propiedades inmortales.



Stella Maris. En la mitología cristiana, uno de los títulos de la VIRGEN MARÍA. Significa «estrella de mar». Además de su papel evidente como salvadora de los marineros que han naufragado, Stella Maris guía el alma en su viaje por las procelosas aguas de la vida. TARA, suprema diosa budista de Tibet, ofrece una ayuda semejante a sus acólitos.



Stribog. Dios eslavo de los vientos. Pese a ser la deidad principal, existían otros dioses de los vientos como Varpulis, que provocaba el sonido de las tormentas; Erisvorsh, dios de la «sagrada tempestad», y Vikhor, que mantenía a raya los remolinos.



Suen. En la antigua Mesopotamia, nombre más arcaico de SIN, dios sumerio de la luna. Era hijo del dios del aire ENLIL. Es posible que el nombre signifique «luna creciente».



Sugriva. En la mitología hindú, rey mono asesorado por HANUMAN, dios-mono. Sugriva y Hanuman ayudaron a Rama (avatar de VISHNÚ) a derrotar a Ravana, rey de los demonios que gobernaba Sri Lanka.



Surabhi. En la mitología hindú, «vaca de la abundancia» que tiene el poder de conceder deseos. Pertenece al sabio VASISHTHA, cuyo nombre significa «el más acaudalado». También se llama Nandini a Surabhi porque es la madre del toro Nandi, montura de SHIVA. Apareció en medio de las olas lácteas durante la agitación del océano y fue la primera señal que recibieron los dioses de que estaban ganando a los demonios la batalla por la posesión de AMRITA, el agua de la vida.



Surasa. En la mitología hindú, demonio femenino que intentó devorar al dios-mono HANUMAN cuando se trasladó a Sri Lanka para luchar contra Ravana, rey de los demonios. Hanuman la venció alargando su cuerpo y obligando a Surasa a hacer lo propio con su boca. En el acto Hanuman se tornó tan pequeño como un pulgar, salió disparado por la cabeza de este demonio femenino y escapó por la oreja. Al llegar a Sri Lanka, Hanuman se engrasó la cola y le prendió fuego. Este hecho desató el caos en las fuerzas de Ravana y quemó la capital del rey de los demonios.



Surt. En la mitología germánica, gigante que en el Ragnarök —el fin del mundo— incendiará todo. Entonces Surt, cual un volcán, arrojará fuego a los cuatro vientos.



Svantovit. Dios eslavo de la guerra, venerado sobre todo por los bálticos. Es posible que fuera padre del dios del sol Dazhbog y del dios del fuego Svarogich. Se lo representaba como un dios de cuatro caras que esgrimía un cuerno de vino. Si el cuerno estaba lleno, auguraba un año de prosperidad, pero si faltaba vino, anunciaba un año de muerte y hambre. Se lo aplacaba mediante el sacrificio anual de un cristiano cautivo. Cada uno de sus templos estaba protegido por más de cien hombres. En 1168 el rey danés Valdemaro destruyó el templo principal de Svantovit, en Arcona.



Svarogich. Dios del fuego en la mitología eslava. Su padre era el dios de la guerra Svarog o Svantovit y su hermano Dazhbog, dios del sol. Svarogich poseía la capacidad de hacer profecías y se realizaban sacrificios humanos en su honor. Se lo representaba tocado con un casco con forma de pájaro y con la imagen de la cabeza de un bisonte en el pecho.



Svartalfheim. En la mitología germánica, morada subterránea de los duendes oscuros. No existe una distinción clara entre los duendes oscuros y los enanos: ambos grupos trabajaban esforzadamente en talleres situados bajo tierra. Generalmente se los relacionaba con los dioses herreros, incluido el anglosajón WAYLAND.

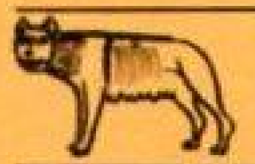
T



Tabla Redonda. Mesa legendaria ocupada por los caballeros de ARTURO. Era circular para que los caballeros sintieran que todos se reunían en torno a ella en pie de igualdad y para que ninguno «se jactase de estar exaltado por encima de sus camaradas». MERLÍN fabricó la tabla redonda copiando la utilizada por JESÚS durante la última cena. Siempre había un puesto libre y el caballero deseoso de buscar el Grial tenía que ocuparlo antes de ponerse en camino. Si salía ileso de la experiencia, se lo consideraba digno de buscar el Grial. En la mayoría de las versiones de la leyenda, sólo sir Galahad lo consiguió.



Taburimai. Antepasado semidivino en la mitología de los micronesios de las islas Gilbert. Era hijo de Bakoa y de Neg Nguiriki, y hermano de Teanoi, espíritu tiburón. Como Taburimai poseía una extraña forma humana, Teanoi intentó matarlo, pero Bakoa lo envió a Samoa. Una vez allí, Taburimai se casó con una mujer y se asentó. El hijo de ambos, un joven aventurero llamado Te-ariki-n-tarawa, tomó por esposa a la diosa de los árboles y engendró a los seres humanos.



Tages. En la mitología romana, sabio etrusco que fue desenterrado por un campesino que araba en las cercanías de Tarquinia, ciudad situada al norte de Roma. Niño con el pelo blanco de la sabiduría, Tages fue recibido por los doce gobernantes de las doce ciudades etruscas, a quienes trasmitió sus conocimientos. En cuanto cumplió su misión retornó a la tierra.



Taliesín. Sabio y bardo galés, cuyo nombre significa «frente radiante». Por accidente bebió tres gotas de pócima mágica del caldero de Ceridwen, bruja dotada de grandes poderes. De esta forma Taliesín accedió a los secretos del pasado, el presente y el futuro. A raíz de la fechoría cometida, Ceridwen lo persiguió implacablemente.



Talos. En la mitología griega, hombre de bronce forjado por el dios herrero HEFESTO, que ZEUS regaló a EUROPA para que protegiera la isla de Creta. Cada vez que aparecía un desconocido, Talos se ponía al rojo vivo y le daba un abrazo letal. También lanzó piedras a los argonautas cuando intentaron desembarcar en Creta. Fue muerto de un flechazo por el argonauta Peante.



Tammuz. En las mitologías babilónica y asiria, dios de las cosechas y la vegetación y marido de ISHTAR, diosa del amor. Su gran afecto por Ishtar, así como su muerte —debida a que Ishtar lo ofreció a los infiernos para que ocupase su sitio—, lo convirtieron en figura de culto entre las mujeres, que lo lamentaban en una celebración anual que duraba siete días y que se caracterizaba por gemidos y autolaceraciones. Tammuz es el equivalente de Dumuzi, esposo que muere y renace de INANNA, diosa sumeria del amor.



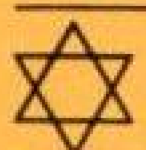
Tánato. Personificación de la muerte en la mitología griega. Era gemelo de Hipno (sueño) e hijo de Nix (noche) y Erebo (tinieblas) o solamente de Nix. En cierta ocasión, el héroe HERACLES venció a Tánato en un combate de lucha celebrado en Tesalia.



Tane-mahuta. En la mitología maorí, señor de los bosques y equivalente del hawaiano KANE. Hijo de RANGI (el cielo) y PAPA (la tierra), separó a sus padres empujando el cielo hacia arriba con la cabeza y la tierra hacia abajo con los pies, lográndolo sin derramamiento de sangre. Después de aparearse con diversos objetos para producir árboles, ríos y reptiles, deseó hijos humanos y con barro creó a la mujer. Se casó con ella y engendró a los polinesios. Siempre se lo ha considerado la personificación de la bondad.



Tangaroa. En la mitología polinesia, otro nombre de la deidad creadora TA'AROA. En Tahití se lo llama Rua-i-tupra (fuente del crecimiento), mientras que los hawaianos lo han identificado con el dios calamar Kanaloa. En todos los casos esta deidad muestra su faceta perversa cuando se enfada.



Tanit. Diosa cananea de la luna, venerada con el nombre de Tinit en Cartago, la gran colonia de Tiro en Africa. Representa una forma peculiar de ASTARTÉ, diosa madre y esposa de BAAL. Ocasionalmente en Egipto se le asignaron cuernos a Tanit, identificándosela con la diosa vaca HATHOR.



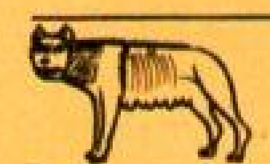
Tanngniortr y Tanngrisnr. En la mitología germánica, dos machos cabríos cuyos nombres significan «muelledientes» y «rechinadientes». Conducían el carro de THOR por el cielo.



Tano. Hijo del dios supremo y hermano de Bia en la mitología de los akan de Togo. Como fue un hijo desobediente, su padre quiso legarle las zonas desérticas de la tierra. Pero Tano se disfrazó de Bia, se presentó ante su padre y por error recibió las tierras fértiles.



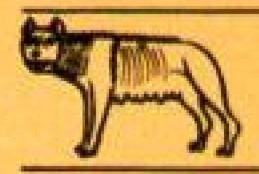
Tarcón. En la mitología romana, cabecilla de los etruscos durante su traslado a Italia. El hambre en Lidia provocó la emigración y el asentamiento en Tarquinia, que recibe ese nombre en honor de los etruscos. Tarcón ayudó a los troyanos que estaban a las órdenes de ENEAS a asentarse en las riberas del río Tíber.



Tarpeya. Legendaria muchacha romana de historia incierta. Los sabinos le dieron muerte cuando les abrió la puerta de la ciudadela del Capitolio. Lo que la leyenda no aclara es si los sabinos mataron a Tarpeya al darse cuenta de que les había tendido una trampa y obligado a entregarle sus escudos. Ni los romanos resolvieron la incertidumbre de la muerte de Tarpeya, aunque arrojaban a los traidores desde la roca «tarpeya».



Tarquin. «Caballero desleal» de la Tabla Redonda de ARTURO. Mantuvo cautivos a varios caballeros hasta que sir Lanzarote los liberó. Al encontrar una vasija de cobre colgada de un árbol, sin Lanzarote la golpeó con la espada y llamó al combate a sir Tarquin. Este cayó mortalmente herido en medio de la contienda.



Tarquino Sexto. En la leyenda romana, hombre que provocó la abolición de la monarquía. Benjamín de Tarquino el Soberbio, gobernante etrusco de Roma, Tarquino Sexto desencadenó la rebelión cuando violó a Lucrecia. Esposa de un romano eminente, Lucrecia se suicidó a cuchilladas después de arrancar a su marido y a su padre la promesa de que sería vengada.



Tártaro. En la mitología griega, abismo de los infiernos donde las almas de los muertos más perversos sufrían tormento eterno. Entre los moradores del Tártaro figuraban CRONO, los titanes, Ixión, Sísifo y TÁNTALO.



Taueret. Diosa hipopótamo del antiguo Egipto, protectora del parto y de los niños. Generalmente se la representaba con grandes pechos caídos, extremidades de león y cola de cocodrilo. Su aspecto feroz espantaba a los espíritus malignos en el momento del alumbramiento.



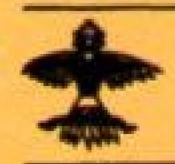
Taumante. Deidad marina de los antiguos griegos cuyo nombre significa «asombro». Se lo consideraba padre de las HARPÍAS, voraces mujeres-pájaro que poseían alas.



Tautohito. En la mitología maorí, hechicero que compartía una mágica cabeza de madera con el también brujo Puarata. Ambos se rindieron ante la magia de HAKAWAU.



Tawhiri-matea. En la mitología maorí, dios de la tormenta e hijo de RANGI (el cielo) y PAPA (la tierra). Tomó partido por su padre cuando sus hermanos y hermanas intentaron separar a sus progenitores. A pesar de que Tawhiri-matea desató vientos tempestuosos, tormentas y huracanes que arrancaron árboles e inundaron la tierra, Rangi y Papa fueron separados. Pero Tawhiri-matea no se dio por vencido y siguió siendo enemigo de los hombres en la tierra y en el mar.



Tawiskaron. En la mitología de los indios norteamericanos, espíritu maligno que siempre ayudó a las fieras salvajes para que devoraran a la humanidad. Según los mohawk, Tawiskaron lo logró tendiendo un puente mágico que comunicaba el cielo con la tierra.



Te Ikawai. Según los micronesios de las islas Gilbert, uno de los grandes dioses nacidos de la unión entre Na Atibu y Nei Teukez. Su nombre significa «el más viejo». El proceso de la creación fue iniciado por NAREAU el Viejo, espíritu araña.



Te Nao. Según los habitantes de las islas Gilbert, uno de los dioses nacidos de la unión entre Na Atibu y Nei Teukez. Su nombre significa «la ola». Otras deidades engendradas por esta pareja incluyen a Na Kika (señor pulpo), a Ruki (anguila) y a Nareau el Joven.



Tefnut. Diosa de la humedad en el antiguo Egipto. Tefnut y su hermano-esposo Shu (aire) engendraron al dios de la tierra Geb y a la diosa del cielo NUT. Tefnut ayudaba a Shu a sostener el cielo y todas las mañanas daba la bienvenida al sol, circunstancia que llevó a que se la relacionara con RA. Habitualmente se la representaba como una mujer con cabeza de león, coronada por el disco solar.



Tejón. En la mitología de los shoshon de América del Norte, animal héroe que salvó a Paloma y a sus hijos del monstruo-demonio DZOAVITS. Mientas Dzoavits perseguía a Paloma, Tejón hizo dos agujeros en el suelo, refugió a Paloma y a sus hijos en uno y tendió una trampa a Dzoavits para que los buscara en el otro. En cuanto el monstruo-demonio se internó en el agujero equivocado, Tejón arrojó piedras calientes y cubrió la entrada con un canto rodado.



Telémaco. En la mitología griega, hijo de ULISES y Penélope. Aunque no acompañó a Ulises cuando éste partió a la guerra de Troya, posteriormente Telémaco fue en busca de su padre bajo la protección de la diosa ATENEA. No lo encontró, pero regresó a Itaca a tiempo de presenciar la matanza de los pretendientes de Penélope a manos de Ulises.



Temazcateci. Diosa del baño de los antiguos aztecas. Su imagen aparecía sobre la entrada de las termas de Tenochtitlan. Es posible que se la considerara limpiadora de las impurezas físicas y espirituales.



Temis. Madre de PROMETEO, dios del fuego de los antiguos griegos. Era una sabia titana muy versada en oráculos y leyes y, por ende, personificación de la virtud y la justicia. Segunda amante de ZEUS, tuvo con él a las Horas y a las MOIRAS.



Tenes. En la mitología griega, hijo de Cicno, rey de Colonas, próxima a Troya, con Proclea, su primera esposa. Filónome, segunda esposa de Cicno, deseaba a Tenes; como el joven rechazó sus insinuaciones, lo calumnió ante su padre. Cicno metió a Tenes y a su hermana Hemítea en un cofre que arrojó al mar. POSIDÓN los rescató y los llevó a la isla de Ténedos, de la que Tenes fue rey. Cuando Cicno comprobó la vileza de su esposa, la mató y se reunió con Tenes en Ténedos.
Padre e hijo lucharon contra los griegos en la guerra de Troya y murieron a manos de AQUILES. Como Tenes se reivindicaba hijo del dios Apolo, es posible que el acto del héroe griego fuese temerario. Según algunos eruditos, cuando Paris tensó el arco apuntando a Aquiles, fue Apolo quien guió la flecha envenenada.



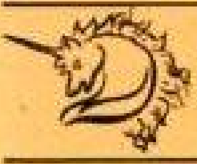
Tengu. Espíritus timadores japoneses que se caracterizan por tener un largo pico, de ahí su nombre, que significa «nariz larga». Más que malvados, son traviesos, lo que los diferencia de los oni.



Tetis. Madre inmortal de AQUILES, héroe de la antigua Grecia. Era una nereida amada por POSIDÓN y por ZEUS. Como se vaticinó que el hijo de Tetis eclipsaría a su padre, Zeus la hizo casar con un rey mortal: Peleo de Ptía. Tetis quemó a los seis primeros hijos que tuvo para comprobar si habían heredado su inmortalidad. El séptimo fue Aquiles; Peleo lo rescató de las llamas y lo entregó al centauro Quirón para que lo criase. Tetis sumergió a Aquiles en el río Estige a fin de volverlo invulnerable; lo sostuvo del talón, de modo que las aguas no lo tocaron, razón por la cual ése siguió siendo su punto débil. Aquiles murió en Troya cuando una flecha envenenada se le clavó en el talón.



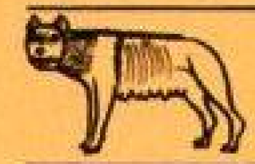
Teucro. Primer rey de Troya según los antiguos griegos. Su hija contrajo matrimonio con Dárdano, cabecilla inmigrante que heredó el trono a la muerte de Teucro. PRÍAMO fue el último descendiente de Teucro que gobernó Troya.



Thrym. En la mitología germánica, gigante de la escarcha que robó el anillo de THOR y lo ocultó en las profundidades de la tierra. Se comprometió a devolverlo con la condición de que Freyja fuera su esposa. Como era de prever, Freyja se negó. LOKI convenció a Thor de que visitara a Thrym metamorfoseado en la diosa. Durante el banquete que ofreció en honor de su futura esposa, Trhrym se sorprendió al verla comer y beber desaforadamente. Loki le explicó que el entusiasmo de las inminentes nupcias le había impedido comer hasta ese momento. Cuando Thrym sacó el martillo, Thor lo aferró, dio muerte a los gigantes que rodeaban la mesa y regresó a casa con Loki.




Thunor. Nombre anglosajón de THOR, poderoso hijo de ODÍN y destacado dios del panteón germánico. Las localidades inglesas que recuerdan a Thunor son Thundersfield en Surrey y Thundridge en Hertfordshire.



Tiberino. Hijo de JANO, dios romano de los comienzos, o descendiente de ENEAS. A raíz de su muerte en el Tíber o en sus cercanías, el río fue rebautizado Tiberino.



Tindáreo. En la mitología griega, rey de Esparta y marido de Leda. La noche en que fue seducida por ZEUS bajo la forma de cisne, Leda también yació con su marido. Es posible que esa misma noche fueran concebidos CÁSTOR, Polideuces, HELENA y CLITEMNESTRA. La paternidad específica de cada niño fue objeto de discusiones inagotables en la antigua Grecia.



Tintagel. Lugar donde fue concebido ARTURO, legendario rey de Inglaterra. Era la fortaleza de un señor de Cornualles, de cuya esposa estaba enamorado el padre de Arturo.



Tirawahat. En la mitología de los indios norteamericanos, deidad creadora de los pawnee. Siempre han considerado que las tormentas son portadoras de los mensajes del dios.



Tiresias. Gran adivino ciego de la antigua Grecia, oriundo de Tebas. Según un mito, la diosa ATENEA le quitó la vista cuando lo descubrió espiándola mientras se bañaba desnuda y luego, como compensación, le concedió el don de la profecía. Según otro mito, dirimió la controversia entre ZEUS y HERA cuando afirmó que las mujeres disfrutan más que los hombres del placer sexual. Hera lo cegó por tomar partido por Zeus, dios que recompensó a Tiresias con una larga vida y el poder de la profecía. Cuando ULISES estaba a punto de visitar los infiernos para consultar a Tiresias, CIRCE le comunicó que ni HADES ni PERSÉFONE habían podido enturbiar la visión interior del adivino. Circe dijo: «A pesar de que está muerto, es el único que posee mente con la cual entrar en razones. Los demás son meras sombras que revolotean de aquí para allá.» Al llegar a los límites de los infiernos, Ulises practicó varios ritos para atraer a Tiresias. Después de «cortar los pescuezos de las ovejas sobre una trinchera para que manara la oscura sangre», el viajero «montó guardia, espada en mano, e impidió que los espectros irreflexivos se acercaran a la sangre antes de la llegada de Tiresias».



Tishtrya. Dios iranio del agua, sea en forma de nubes, lagos o mar. Tishtrya se alió con AHURA MAZDA en su lucha contra las oscuras fuerzas del mal, encabezadas por AHRIMÁN.



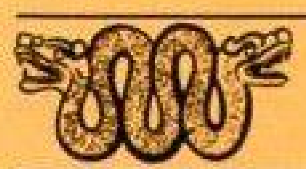
Titanes. En la mitología griega, raza de gigantes que gobernaban el universo antes de que ZEUS destronara a CRONO, su jefe. Eran vástagos de Urano (el cielo) y de Gea (la tierra). La guerra entre Zeus y Crono duró diez años. Terminó cuando Zeus dejó salir del Tártaro a los CÍCLOPES y a los Ecantoquiros (gigantes de cien brazos) y, con su colaboración, venció a Crono. Entonces Zeus condenó a Crono al tormento eterno en el Tártaro.



Titono. Amante mortal de EOS, diosa del alba en la antigua Grecia. Esta pidió a ZEUS que concediera la inmortalidad a Titono, pero olvidó solicitar que también lo dotara de juventud eterna. En consecuencia, Titono envejeció y chocheó cada vez más. Cuando suplicó que lo liberaran de la inmortalidad, Eos lo convirtió en cigarra, insecto que muda de caparazón.



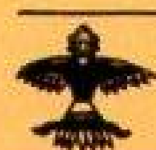
Tiw. Forma anglosajona de Tyr, dios germánico de la guerra e hijo de ODÍN. La población inglesa de Tuesley, en Surrey, conserva su nombre.



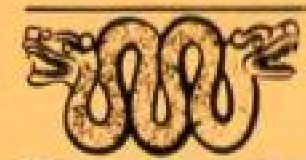
Tlazolteotl. En la mitología azteca de América Central, diosa del placer, la embriaguez y la muerte. Su nombre significa «dama sucia» y se la relacionaba con la brujería y los placeres sexuales. Cuando cierto hombre dio a entender que deseaba convertirse en favorito de los dioses, éstos pusieron a prueba su virtud enviándole a Tlazolteotl. El hombre sucumbió a sus encantos e intentó abrazarla. Por eso los dioses lo decapitaron y lo convirtieron en escorpión.



To-Karvuvu. Según los habitantes de la isla de Nueva Bretaña, uno de los dos primeros hombres, siendo el otro su hermano TO-KABINANA. Mientras que salía bien todo aquello a lo que To-Kabinana se dedicaba, To-Karvuvu era un chapucero al que sólo le ocurrían desgracias. Por ese motivo To-Karvuvu simboliza el mal, en tanto que su hermano encarna el bien.



Tobadzistsini. En la mitología de los navajo de América del Norte, dios de la guerra y hermano de NAYENEZGANI. Los hermanos compartieron innumerables aventuras al recorrer el mundo luchando contra las fuerzas del mal.



Tonatiuh. En la mitología azteca de América Central, cuarto en la sucesión de dioses solares. Era gobernante del paraíso llamado Tollan, donde recibía las almas de los guerreros muertos y de las mujeres que perecían durante el parto. Regularmente se le ofrendaba sangre y corazones humanos. Los antiguos aztecas creían que Tonatiuh necesitaba de los sacrificios humanos para recobrar las fuerzas que consumía constantemente al sustentar el universo.



Tonenili. Dios de la lluvia de los navajo de Arizona, Estados Unidos. Al igual que COYOTE, se divierte haciendo trastadas a la humanidad, pero no de las que conducen al desastre. Su nombre significa «rociador».



Triptólemo. Dios joven que estaba al servicio de DEMÉTER, diosa de la tierra de la antigua Grecia. Trasmitió a las naciones del mundo el don del trigo y de la agricultura donados por la diosa. Triptólemo nació en Eleusis, centro del culto de Deméter al sur de Atenas. Habitualmente se lo representó como un joven apuesto montado en un carro de serpientes y rodeado de ayudantes de ambos sexos. En ocasiones porta una gavilla de trigo.



Tristán. Tristán e Isolda fueron amantes legendarios de la Edad Media. Tristán era sobrino de Mark, rey de Cornualles, e Isolda hija del rey de Irlanda. Existen varias versiones de la leyenda. Según una, la bella Isolda curó una herida a Tristán y éste habló a su tío de la joven. Mark envió a su sobrino a Irlanda para que cortejase a la muchacha en su honor. Durante el viaje de retorno a Cornualles, sin saberlo los jóvenes bebieron una poción mágica preparada por la madre de Isolda, poción que los convirtió en amantes. Incapaces de liberarse del dominio de la pasión, quedaron condenados a morir trágicamente.



Tritón. Hijo de POSIDÓN y deidad marina secundaria de la antigua Grecia. Era un ser con cabeza y torso humanos, así como con aletas y cola de pez. Soplaba una concha marina cada vez que quería apaciguar las olas. Se relaciona a Palas, hija de Tritón, con ATENEA.

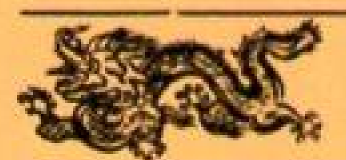




Troilo. En la mitología griega, uno de los hijos de PRÍAMO, rey de Troya. AQUILES lo mató durante la guerra de Troya. La historia de su amor por Crésida se popularizó en la Europa de la Edad Media. Troilo amaba a Crésida, que juró serle fiel cuando la cambiaron por un prisionero de guerra troyano. Una vez en el campamento griego, bando al que su padre había traicionado, Crésida se enamoró de Diomedes. Para poner fin a su dolor, Troilo murió de melancolía.



Troya. Para griegos y romanos de la antigüedad, plaza legendaria de PRÍAMO. Cuando Paris raptó a HELENA, la llevó a esta ciudad y con su acto desencadenó la guerra de Troya. Después del asedio griego, ENEAS guió a un grupo de refugiados hasta Italia, donde se convirtieron en los antepasados de los romanos. En 1873 Heinrich Schliemann (1822-1890) descubrió en Turquía lo que probablemente fue el emplazamiento histórico de la ciudad.



Tsi-ho. En la mitología china, esposa de Di Jun, dios del cielo de Levante. Todas las mañanas Tsi-ho trasladaba a uno de sus hijos hasta el límite del cielo para que, convertido en el mismo sol, trazara su recorrido. Al final el arquero divino YI tuvo que matar a nueve de los diez hijos porque pretendían aparecer simultáneamente en el cielo.



Tsohanoai. Dios del sol de los navajo de América del Norte. Presenta forma humana y traslada el sol por el cielo cargándolo a la espalda. Por la noche el sol cuelga de un gancho clavado en la pared de la casa de Tsohanoai.



Tsuki-Yomi. En Japón, dios sintoísta de la luna. Después de cerrar con una piedra descomunal la entrada a los infiernos, IZANAGI se sumergió en el mar para librarse de toda relación con la muerte. Mientras Izanagi se lavaba la cara, de su ojo izquierdo escapó Tsuki-Yomi, al tiempo que del derecho emergía AMATERASU, diosa del sol.



Tu-matavenga. En la mitología maorí, dios de la guerra y uno de los hijos de RANGI (el cielo) y PAPA (la tierra). Rangi y Papa estaban tan acoplados que los vástagos no podían salir de las penumbras del útero. Uno de los hermanos, el dios de la tormenta Tawhiri-matea, tomó partido por Rangi, pero Tu-matavenga se opuso y finalmente lo derrotó. De todos modos, el dios de la tormenta quedó a cargo del cielo.



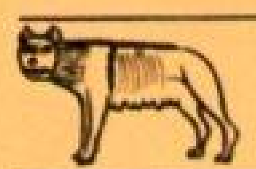
Tuage. Mujer mortal amada por MANANNAN, dios irlandés del mar. Esa pasión no encarnó porque el druida al que Manannan pidió que fuese a buscarla dejó ahogar a Tuage. El propio druida murió ahogado por su incompetencia.



Tuatha de Danann. En la mitología irlandesa, pueblo que venció a los fomorii y los reemplazó como gobernantes de Irlanda. Creían que habían llegado a Irlanda desde un país del norte en el que construyeron grandes ciudades. Descendientes de la diosa Danann, gobernaron hasta que los milesianos los derrocaron, momento en que se retiraron a un reino subterráneo. Fueron dioses de la luz y el más significativo fue el dios solar LUGH.



Turi-a-faumea. Uno de los hijos de TANGAROA, dios polinesio de peces y reptiles, y de Faumea, misteriosa diosa de la fertilidad. Cuando el demonio pulpo Rogo-tumu-here se apoderó de la nuera de Tangaroa, éste y Turi-a-faumea la rescataron arrastrando al monstruo hasta la superficie del mar y cortándole los tentáculos. Este encuentro es comparable al de THOR y Hymir con la serpiente marina Jormungandr.



Turno. En la mitología romana, príncipe italiano que se batió a duelo con ENEAS para decidir quién se casaba con Lavinia, hija de Latino, rey del Lacio. Turno y Lavinia estaban prometidos, pero el compromiso se rompió cuando llegaron los troyanos. Venus, diosa del amor, ayudó a Eneas a ganar la mano de Lavinia.



Twashtri. Artesano divino de la mitología hindú, equivalente al griego HEFESTO y al romano Vulcano. Fabrica objetos útiles para los dioses, incluidos los rayos de INDRA. Twashtri también trasmite la capacidad de procrear y concede hijos a la humanidad.



Tyr. Dios germánico de la guerra, generalmente relacionado con la ley y la justicia. Tyr sacrificó una mano con el fin de que los dioses pudieran atar al lobo Fenrir.

U



Uathach. Amante escocesa de CUCHULAINN, legendario héroe irlandés. Cuando Uathach le sirvió alimentos, Cuchulainn olvidó su enorme fuerza y le quebró un dedo. El grito de la escocesa hizo que su amante entrase en la habitación y Cuchulainn se apresuró a matarlo. La muchacha olvidó su pena en seguida y se enamoró del poderoso irlandés.



Ueuecoyotl. Versión de COYOTE de los antiguos aztecas. El nombre significa «coyote viejísimo». Los aztecas culparon a Ueuecoyotl de provocar desviaciones innecesarias de la guerra, por ejemplo, las pasiones sexuales.



Uke-mochi. En la mitología sintoísta de Japón, espíritu agrícola y diosa de los alimentos, casada con INARI, dios del arroz. Cuando el dios de la luna Tsuki-Yomi visitó a Uke-mochi, fue magníficamente alimentado porque la diosa llenó de peces los mares, de animales de caza las montañas y de arroz los campos. Como esa abundancia había manado de la boca de Uke-mochi, Tsuki-Yomi se sintió tan asqueado que le dio muerte. De todas maneras, su cadáver dio origen a más alimentos en forma de cosechas y rebaños.



Ukko. En el norte de Europa, antiguo dios del cielo de los fineses. Llamado en ocasiones Pauanne (trueno), devolvió el fuego a la humanidad después de que un espíritu maligno lo robase de la tierra. Lo hizo enviando un rayo desde el cielo, rayo que fue tragado por un pez. El héroe Vainamoinen pescó el pez y encontró el fuego en su vientre.



Ulanji. En la mitología de los binbinga del norte de Australia, una de las numerosas serpientes ancestrales. En cierta ocasión Ulanji trepó a las rocas para morder las cabezas de los zorros voladores. En los ritos de circuncisión destinados a introducir a los jóvenes en la edad viril, se pide a los muchachos binbinga que entreguen sus prepucios a Ulanji.



Ulgan. En la mitología de los tártaros altaicos de Siberia, otro nombre del dios creador supremo Yryn-ai-tojon, que creó el mundo poniendo un disco en una extensión de agua. Tres peces sustentan el disco y sus movimientos bruscos provocan terremotos. Cuando todo era aguas primigenias, un trozo de barro que flotaba sobre las olas informó a Ulgan que era el espíritu del mal y que residía en el fondo, bajo el agua. Ulgan puso al espíritu —el primer hombre— el nombre de ERLIK, le pidió un trozo de barro y con él formó los continentes. Así fue como las fuerzas del bien y del mal cooperaron en la formación del mundo.



Ull. Dios germánico del tiro al arco y del esquí, cuyo nombre significa «brillante». Siempre se lo invocaba en los duelos.



Uma. En la mitología hindú, uno de los títulos de la diosa suprema DEVI, que significa «luz». Uma pasó prolongados períodos de negación ascética en las cumbres del Himalaya y de este modo llamó la atención y conquistó los favores de su marido SHIVA, el yogui divino.



Unicornio. En la mitología europea, animal fabuloso con parte posterior de ciervo, cola de león y torso y cabeza de caballo. Su nombre procedía del único cuerno que, al sumergirse en el agua, supuestamente purificaba de sustancias perniciosas. El unicornio amaba la inocencia y la pureza y los cazadores sólo lo atrapaban interponiendo una virgen en su camino, ya que siempre se acercaba a ella, se tendía a sus pies y se quedaba dormido. Los comentaristas medievales de la Biblia creían que el unicornio representaba a «JESÚS concebido por la VIRGEN MARÍA»



Upuaut. Dios lobo del antiguo Egipto, estrechamente relacionado con ANUBIS. Ayudaba a los muertos a llegar al palacio de OSIRIS en los infiernos.



Urano. En la mitología griega, Urano —u Ourano— y Gea fueron los dioses primigenios del cielo y de la tierra. Eran amantes apasionados y constantes y Urano abrazó a Gea de tal modo que sus hijos quedaron encerrados en el útero. Uno de los vástagos, CRONO, logró hacerse con una potente hoz con la que castró a Urano, separando de esta forma el cielo y la tierra. Con la sangre que fluyó de la herida Gea concibió a los titanes y a las ERINIAS (Furias). Según otra versión, el pene de Urano cayó al océano, donde engendró a AFRODITA. Posteriormente Urano fue eclipsado por Crono, quien rigió el universo hasta que, a su vez, fue destronado por ZEUS.



Ushas. Diosa del alba en la mitología hindú. Es amable y servicial y se la imagina como una esposa joven y voluntariosa que gusta cuidar del hogar.



Uther Pendragon. Padre de ARTURO, legendario rey de Inglaterra. Se enamoró de Ingern, esposa del señor de Tintagel, en Cornualles. Con la colaboración de MERLÍN, Uther Pendragon se disfrazó de marido de Ingern y yació con ella. Cuando el señor de Tintagel murió, Uther Pendragon contrajo matrimonio con Ingern. Inmediatamente después de su nacimiento Arturo fue entregado a Merlín, que lo crió en secreto y lo educó para reinar.



Utnapishtim. En la antigua Mesopotamia, figura semejante a NOÉ que sobrevivió al diluvio. Era antepasado de GIGALMESH, rey de Uruk. Advertido de la llegada de la inundación, Utnapishtim construyó un arca y la llenó de oro, plata y todo tipo de seres vivos. Siete días después el nivel de las aguas bajó y Utnapishtim soltó una paloma. Cuando regresó, soltó una golondrina que también retornó. Finalmente dejó volar un cuervo que no regresó, lo que significaba que había encontrado un sitio de reposo en tierra firme. En ese momento los dioses bendijeron a Utnapishtim y a su esposa y los volvieron inmortales. De todos modos, Utnapishtim no pudo trasmitir a Gilgamesh su don divino cuando el rey lo visitó en busca de la inmortalidad.



Utu. En la antigua Caldea, corazón original de la Mesopotamia, honrado dios solar que se ocupaba de la justicia. Durante el día era juez de los dioses y los hombres y por la noche dirimía las disputas de los muertos en los infiernos. Hermano de INANNA, Utu se negó a ayudarla cuando pretendió cortar un árbol sagrado, por lo que tuvo que recabar la ayuda de GILGAMESH. Utu se ocupó de que la tierra se tragara todo lo que se fabricaba con la madera de ese árbol porque no estaba de acuerdo con las diversiones extremas de Uruk, la ciudad de Gilgamesh.



Uzume. Diosa de la risa en la mitología sintoísta de Japón. Cuando la diosa del sol AMATERASU se retiró a una caverna y dejó en penumbras el universo, los dioses celebraron un gran banquete para implorar su regreso. Durante el festín, las danzas y la alegría de Uzume provocaron tanta hilaridad que el aire se llenó de risas ensordecedoras y temblaron los cielos, haciendo que la curiosa Amaterasu abandonara su escondite y devolviera la luz al mundo.



V



Vafthrudnir. En la mitología germánica, sabio gigante de la escarcha al que ODÍN le hizo una jugarreta en una prueba de conocimientos y lo pagó con su vida. Las últimas palabras pronunciadas por Vafthrudnir fueron: «Siempre serás el más sabio.» Odín ya había muerto en YGGDRASIL, el árbol del mundo, a fin de renacer cargado de sabiduría.



Vainamoinen. Gran héroe legendario de los fineses. Inventó la música, la poesía y los hechizos. Ante la amenaza de sus enemigos, Vainamoinen tenía por costumbre escapar a lomos de un águila gigante. Generalmente, se lo representa como un anciano vigoroso de blanca barba.



Valfodr. Uno de los títulos de ODÍN, supremo dios germánico. Significa «padre de los muertos». Los vikingos creían que los muertos heroicos se reunían en el Valhalla, el palacio de Odín.



Valhalla. En la mitología germánica, palacio de ODÍN en Asgard. Morada de los guerreros muertos en el campo de batalla, sus paredes estaban formadas por escudos y el techo por lanzas. Se entraba a través de Valgrind, la puerta de la muerte. En Asgard los héroes muertos luchan diariamente entre sí mientras aguardan el Ragnarök, la batalla del final de los tiempos. De todas maneras, cada noche recuperan la salud gracias a la carne del jabalí Saehrimnir.



Vali. En la mitología germánica, hijo de LOKI y Sigyn. Con el propósito de castigar a Loki por haber provocado la muerte de BALDER, los dioses convirtieron en lobo a Vali y lo lanzaron contra su hermano Narve. Después ataron a Loki con las entrañas de Narve.



Valquirias. En la mitología germánica, doncellas enviadas por ODÍN a los campos de batalla para que decidieran qué guerreros debían morir y ser trasladados al Valhalla. El nombre significa «las que escogen a los caídos». Montaban a caballo y la luz que se reflejaba en sus escudos producía la aurora boreal. En algunos mitos tenían la capacidad de convertirse en cuervos y lobos. Al llegar al Valhalla, presentaban cuernos de cerveza a los Einherjar (guerreros muertos).



Vanir. Raza de diosas y dioses germánicos de la fertilidad, básicamente pacíficos y benévolos. Estaban regidos por Njord y por sus hijos FREYR y Freyja, y eran partidarios de la belleza ideal. En principio fueron rivales de los belicosos dioses Aesir, pero al final se reconciliaron. Durante una época los Vanir quedaron incorporados a los Aesir. Su morada recibía el nombre de Vannaheim.



Varuni. Diosa hindú del vino, célebre por poner los ojos en blanco. Nació durante la agitación del océano y emergió del mar lácteo después de la vaca sagrada Surabhi. También se la llama Mada (embriaguez).



Vasuki. En la mitología hindú, gran serpiente que se enroscó alrededor del monte Mandara y que fue utilizada como cuerda para girar la montaña, provocando de este modo la agitación del océano, de la que surgió AMRITA, el agua de la vida. Los dioses tiraron de la cola de Vasuki mientras los demonios empujaban de la cabeza y el esfuerzo le hizo tanto daño que el veneno manó de sus fauces debilitadas. Según cierta versión del mito, la ponzoña habría destruido a todos los seres vivos si el dios SHIVA no hubiese bebido hasta la última gota.



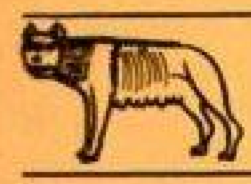
Vayu. Dios hindú del viento. En el *Rigveda*, antiguo himnario, se lo relaciona con INDRA, dios del firmamento. A menudo se describe a Vayu como auriga de Indra. Sus otros nombres son Sadagata (el que siempre está en movimiento) y Gandhavaha (portador de perfumes).



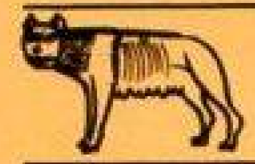
Ve. En la mitología germánica, uno de los tres dioses originales engendrados por BOR y Bestla, gigantes primigenios. Con la ayuda de sus hermanos ODÍN y Vili, Ve destruyó a los gigantes e instauró el dominio de los dioses.



Vellocino de oro. En la mitología griega, toisón mágico del carnero con alas de oro que ayudó a Frixo y a Hele a escapar de su padre, Atamante, rey de Beocia. Atamante había jurado matar a Frixo porque, según se suponía, había traído el hambre a la tierra. (En otras versiones, Frixo fue amenazado por la celosa Ino, que estaba enamorada de él.) Aunque el carnero huyó a Cólquide, durante el trayecto Hele cayó al mar y desde entonces ese sitio se conoce como Helesponto o Dardanelos. Al llegar a Cólquide, Frixo fue acogido por el rey Eetes; sacrificó el carnero en honor de ZEUS y colgó el vellocino en el bosquecillo de ARES. El carnero fue instalado en los cielos como la constelación de Aries. JASÓN y los argonautas partieron de Grecia en pos del vellocino y con la ayuda de Medea —hija de Eetes— lograron recuperarlo y llevarlo de regreso a Grecia.



Venus. En la mitología romana, diosa de la primavera y del amor a la que se identificó con la griega AFRODITA. Era esposa de Vulcano y madre de Cupido en su unión con MARTE. En ocasiones se la representaba nacida del mar y su carro, una vieira, estaba tirado por delfines o cisnes. En origen debió de ser una diosa italiana con autoridad sobre la tierra arada y los huertos. Venus ayudó a ENEAS durante toda su vida.



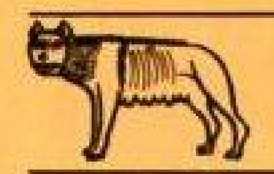
Vesta. Diosa romana del fuego del hogar, identificada con la griega Hestia. En Roma se la consideró protectora de la nación y fue adorada por las vestales. Su santuario era un pequeño templo circular situado en el Foro, cuyas ruinas aún se conservan.



Vigrid. En la mitología germánica, llanura próxima a Asgard donde dioses y gigantes librarán la batalla que destruirá el mundo.



Vili. Hermano de ODÍN, dios germánico de la guerra. Véase Ve.



Virgo. Legendaria doncella romana a quien su propio padre mató para salvarla de la lascivia del funcionario corrupto Apio Claudio. Esta leyenda tiene un estrecho paralelismo con la de Lucrecia. Se cree que el sacrificio condujo al derrocamiento de la tiranía aristocrática en 449 a.C.



Viswamitra. En la mitología hindú, célebre sabio y enemigo de VASISHTHA, que también era sabio. Viswamitra alcanzó la fama gracias a la extraordinaria intensidad de su disciplina personal. Tuvo cien hijos.



Vodyanoi. Espíritu eslavo del agua que suele aparecer como un anciano barrigón, ataviado con una gorra de cañas y un cinturón de juncos. Es benévolo o malévolo según las fluctuaciones de su estado de ánimo. Cuando está de humor travieso, sorprende a los pescadores y les vuelca las barcas; también es capaz de ahogar a los bañistas.



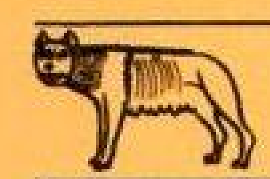
Volos. Dios de las fieras y de los animales domésticos en la mitología eslava. Hasta el siglo XIX se lo veneró en algunas regiones de Rusia. Volos poseía aspectos demoníacos y bondadosos y estos últimos fueron incorporados al personaje legendario de san Blas, patrón de los médicos en el siglo III. En Rusia se lo llama Vlas o Vlassy y en Lituania recibe el nombre de Ganyklos.



Vor. En la mitología germánica, diosa a la que nada se podía ocultar. Los acusados la invocaban durante la celebración de los juicios.



Vritra. En el *Rigveda*, colección de himnos hindúes, serpiente demoníaca y destructiva que provoca la sequía. Era tan descomunal que la cabeza alcanzaba el cielo y sus espirales rodeaban las montañas. Cuando retó a su enemigo INDRA, en principio envolvió al dios con su boca. Pero los dioses provocaron náuseas a Vritra, lo que permitió que Indra escapara y la matara con su rayo, liberando de esta forma a la creación.



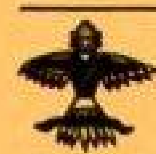
Vulcano. Dios herrero romano al que se relacionó con todo tipo de fuegos. Era equivalente del griego HEFESTO. Vulcano producía rayos para JÚPITER en su fragua, situada bajo el Etna. Fue una deidad popular en el puerto romano de Ostia, probablemente como reconocimiento a la industria allí instalada.



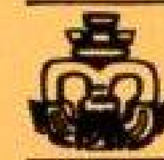
W



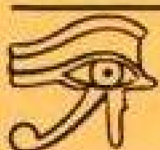
Wakea. Legendario jefe hawaiano que contrajo matrimonio con PAPA, diosa de la tierra. La diferencia de categoría entre Wakea y Papa es el origen de la división de clases entre los hawaianos. La disputa por su hija Ho'choku-ka-lani, con la que Wakea tuvo una relación incestuosa, provocó la ruptura del matrimonio entre Wakea y Papa y supuso la introducción de la muerte en el mundo.



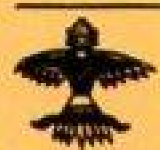
Wakonda. El «gran poder de lo alto» de los sioux de América del Norte. Siempre se lo consideró fuente de toda sabiduría y poder, un dios generoso que sustenta el mundo e ilustra al chamán. Los dakota también veneran a Wakonda, aunque como un poderoso pájaro de trueno.



Watauineiwa. Deidad benévola venerada por los yananaes de Tierra del Fuego, situada en el extremo meridional de América del Sur. Su nombre significa «el más anciano» y sustenta el mundo, que creó para los yananaes.



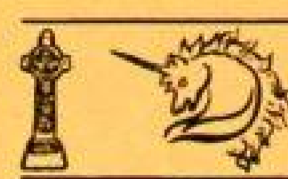
Wepwawet. Dios funerario con cuerpo de perro. Se lo relacionaba con OSIRIS, regente del infierno de los egipcios. Su nombre significa «abridor de caminos».



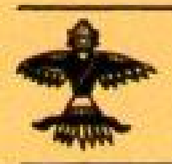
Wihio. En la mitología de los cheyenne de América del Norte, timador que convenció a un coyote para que juntos mendigaran alimentos. Se disfrazaron de madre e hijo y Wihio se negó a dar al coyote parte del botín. Cuando el coyote amenazó con descubrir el engaño, Wihio lo arrojó al lago.



Winpe. En la mitología de los angolquinos de América del Norte, hechicero terrible y rival de GLUSKAP. Cierto día robó los parientes de Gluskap y se los llevó en una canoa. Pero Gluskap persiguió a Winpe a lomos de un gran pez y superó su magia. El hechicero cayó muerto sobre el terreno como un pino descomunal.



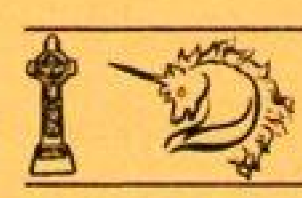
Woden. Nombre anglosajón de ODÍN, principal deidad germánica. Además de que en inglés le está dedicado el día miércoles, ciertas localidades de Inglaterra como Wednesfield (el llano de Woden) y Wednesbury (la fortaleza de Woden) proceden de su nombre.



Wonomi. En la mitología de los maidu de América del Norte, dios del cielo y padre supremo cuyo nombre significa «no muerto». También se lo llamaba Kodo-yapeu (creador del mundo), Kodo-yanpe (nombrador del mundo) y Kodo-yeponi (jefe del mundo). Gobernó sobre todas las cosas hasta que COYOTE lo destronó. El pueblo abandonó a Wonomi en pro de Coyote.



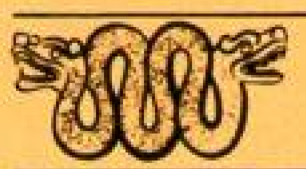
Wotan. En la mitología germánica, otro nombre de ODÍN, dios tuerto de la batalla, la magia, la inspiración y los muertos gloriosos.



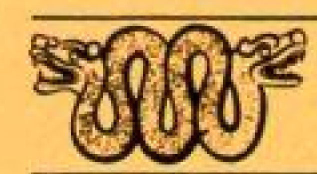
Wyrd. Nombre por el que los anglosajones de Inglaterra conocían a las Nornas, las tres diosas germánicas del destino. Urd (destino) fue la diosa cuyo nombre dio origen a Wyrd. En el siglo XVI se convirtieron en las brujas del *Macbeth* de Shakespeare.



X



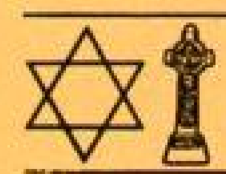
Xochipilli. Dios flor de los antiguos aztecas de México. Se creía que cuatro años después de la muerte el alma de un guerrero valiente se convertía en un ave ricamente emplumada. En tanto que dios de las flores, el desollado Xochipilli era protector de dichos espíritus.



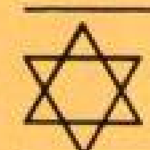
Xolotl. Extraña deidad azteca con forma de perro deforme y pies vueltos hacia atrás. Se suponía que bajaba el telón de la noche. Xolotl tenía un ojo reventado, muestra de las privaciones que había soportado. La autoflagelación y la matanza ritual eran dos aspectos de la religión azteca del sufrimiento.



Y



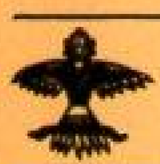
Yahveh. Nombre del dios de Israel, conservado tan sólo en las cuatro consonantes: YHVH. EL es otra deidad cananea a la que a menudo se compara con Yahveh. También recibe el nombre de Jehová.



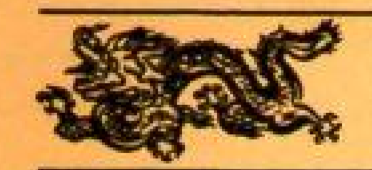
Yam. Deidad marina cananea y enemigo de BAAL. Yam murió en la contienda y se declaró a Baal rey del mundo. De todos modos, los textos de la antigua Ugarit que aún perduran no dan una imagen clara del combate divino.



Yambe-akka. Diosa que presidía los infiernos en la mitología de los lapones de Escandinavia. Su nombre significa «anciana de los difuntos» y sus manos temblorosas provocaban seísmos.



Yanauluha. Gran chamán de los pueblo zuñi que guió a los primeros miembros de la tribu de las cuevas subterráneas a la superficie de América del Norte. Yanauluha también les enseñó las artes de la civilización: agricultura, ganadería y buenos modales.



Yanwang. Equivalente chino de YAMA, dios hindú de la muerte. Su tarea consistía en hacer cumplir la ley del justo castigo. En la mentalidad china, esta deidad budista importada se ha fundido con el regente de los infiernos de los propios chinos: Manantial Amarillo.



Yasoda. Esposa del vaquero Nanda y madre adoptiva de KRISHNA, encarnación del gran dios hindú VISHNÚ.



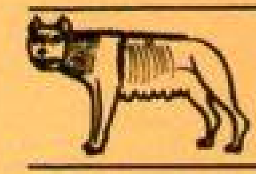
Ymir. En la mitología germánica, primer gigante que se formó cuando el aire cálido que soplaba de Muspellheim (la tierra de los gigantes del fuego) topó con el frío de Niflheim y creó un mar llamado Ginnungagap, del que Ymir surgió. Murió a manos de ODÍN, Vili y Ve, que con su cadáver crearon Midgard (la región del medio), donde estaba Mannheim (la tierra de los hombres). El terreno se formó a partir de su carne, de sus huesos se alzaron las montañas y de su dentadura y mandíbula, las rocas y las piedras. Su calavera se convirtió en el cielo, sustentado por cuatro enanos que evolucionaron a partir de los gusanos del cadáver de Ymir. Para proteger Midgard de los restantes gigantes, fueron utilizadas las cejas de Ymir a fin de crear una enorme muralla.



Yocasta. En la mitología griega, esposa de Layo —rey de Tebas— y madre de EDIPO. Después de que Edipo matara a su padre, como había vaticinado el oráculo de Delfos, se casó con Yocasta, sin saber que aquél era su padre ni ésta su madre. Yocasta se ahorcó al descubrir que Edipo era su hijo.

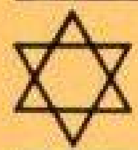


Yuga. Epoca del mundo en la cosmología hindú. Las cuatro eras —Krita Yuga, Treta Yuga, Dvapara Yuga y Kali Yuga, la actual— están precedidas y seguidas de períodos crepusculares, cada uno de los cuales dura la décima parte de una Yuga. BRAHMA duerme durante los intervalos. El cálculo de la cantidad de años humanos en juego es astronómico.



Yuturna. Ninfa italiana del agua amada por JÚPITER, que le concedió el dominio de las fuentes. Aunque originalmente era hija de un gobernante local, Júpiter la volvió inmortal en compensación por la virginidad perdida. ENEAS dio muerte a Turno, hermano de Yuturna, en un combate cuerpo a cuerpo, a pesar de que la ninfa mantuvo separados a los contrincantes tanto tiempo como el destino se lo permitió.

Z



Zagzagel. En el folklore hebreo, ángel cuyo nombre significa «esplendor divino». Aunque no aparece en la Biblia, según la tradición judía ayudó a los arcángeles Miguel y Gabriel a enterrar a Moisés.



Zal. Padre del héroe RUSTEM en la leyenda irania. Zal nació con una tara —los cabellos blancos—, que bastó para que su padre lo abandonase en la montaña para que muriera. El pájaro fabuloso Simurgh lo rescató y lo cuidó. Zal perdonó a su padre que, arrepentido del error, lo buscó hasta encontrarlo.



Zao-Jun. Dios chino de la cocina, espíritu benévolo del fogón. Aún se lo venera en una ceremonia anual en la que se le hacen ofrendas de carne, fruta y vino. Los chinos conceden importancia a su buena disposición porque presenta informes de cada familia a los poderes celestiales.



Ziusudra. En la mitología mesopotámica, héroe cultural que conservó la raza humana construyendo un arca para su familia y sus amigos durante el diluvio que anegó la tierra. El diluvio fue obra de ENLIL. De esta forma, Ziusudra es equivalente del bíblico NOÉ.



Zu. Uno de los nombres de un pájaro inmenso de la mitología mesopotámica. Zu pretendía hacerse con el poder y para lograrlo intentó quitar a ENLIL las tablas del destino. Las robó del gran palacio de Enlil y se ocultó con ellas en la montaña. Las tablas fueron recuperadas por NINURTA, hijo guerrero de Enlil.



Zurvan Akarana. En la mitología irania, evolución tardía que significa «tiempo infinito» y que, se dice, dio origen al bien y al mal, a AHURA MAZDA y a AHRIMÁN. De todos modos, a largo plazo triunfa el bien.

COMPLEMENTO DE REFERENCIAS

Caribdis. Véase Escila.

Comedores de loto. Véase Lotófagos.

Estéropes. Véase CÍCLOPES.

Filemón. Véase Baucis y Filemón.

Furias. Véase ERINIAS.

Ificles. Véase Alcmena y Anfitrión.

Igraine. Véase Ingern.

Isolda. Véase Iseo y Tristán.

Jehová. Véase Yahveh.

Leandro. Véase Hero.

Linceo. Véase Idas.

Marion. Véase Maid Marion.

Masya y Masyane. Véase Gayomard.

Mesak. Véase Abed Negó.

Monte Olimpo. Véase Olimpo.

Náyades. Véase Ninfas.

Nereidas. Véase Ninfas.

Osián. Véase Oisin.

Perenu. Véase Perkuras.

Perun. Véase Perkuras.

Pirro. Véase Neoptólemo.

Polideuces. Véase CÁSTOR.

Pólux. Véase CÁSTOR.

Procusto. Véase Procrustes.

Sadraj. Véase Abed Negó.

Santo Grial. Véase Grial.

Thrall. Véase Jarl.

Urd. Véase Nornas y Wyrd.

Wulleb. Véase Lejman.

BIBLIOGRAFÍA

GENERAL

Breasted, J. H., *The Dawn of Conscience*, Londres, 1933.

Campbell, J., *The Hero with a Thousand Faces*, Nueva York, 1949.

Day, M. S., *The Many Meanings of Myth*, Londres, 1984.

Eliade, M., *Patterns of Comparative Religion*, Londres, 1958.

Farmer, P., *Beginnings. Creation Myths of the World*, Londres, 1978.

Frazer, sir J. G., *La rama dorada. Magia y religión*, trad. esp. Elizabeth y Tadeo I. Campuzano, 2.ª ed. revisada, Fondo de Cultura Económica, México, 1951; 4.ª reimp., México, 1969.

Gimbutas, M., *The Goddesses and Gods of Old Europe: 6500-3500 B.C. Myths and Images*, Londres, 1982.

James, O. E., *Myth and Ritual*, Londres, 1958.

Jung, C., *Man and His Symbols*, Londres, 1964.

Kirk, G. S., *Myth. Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures*, Cambridge, 1970.

Marshak, A., *The Roots of Civilization. The Cognitive Beginnings of Man's First Art, Symbol and Notation*, Nueva York, 1946.

EGIPTO

Alfred, C., *The Egyptians*, Londres, 1961.

Budge, sir E. A. W., *The Gods of the Egyptians, or Studies in Egyptian Mythology*, Londres, 1984.

Cerny, J., *Ancient Egyptian Religion*, Londres y Nueva York, 1952.

Frankfort, H., *Ancient Egyptian Religion*, Nueva York, 1948.

James, T. G. H., *Myths and Legends of Ancient Egypt*, Nueva York, 1971.

Moret, A., *The Nile and Egyptian Civilization*, Londres, 1927.

Reford, D. B., *Akhenaten. The Heretic King*, Princeton, 1984.

Shorter, A. W., *The Egyptian Gods. A Handbook*, Londres, 1937.

Steindorff, G., *When Egypt Ruled the East*, Chicago, 1942.

MESOPOTAMIA

Poema de Gilgamesh, trad. esp. Agustí Bartra, Ediciones Orbis, Madrid, 1986.

Hallo, W. W., y Simpson, W. K., *The Ancient Near East*, Londres y Nueva York, 1971.

Hooke, S. H., *Babylonian and Assyrian Religion*, Londres y Nueva York, 1953.

Jacobsen, T., *The Treasures of Darkness: A History of Mesopotamian Religion*, Londres y New Haven, 1976.

James, E. O., *Ritual and Myth in the Ancient Near East*, Londres, 1958.

Kramer, S. N., *Sumerian Mythology*, edición revisada, Londres y Nueva York, 1961.

Oates, J., *Babylon*, Londres y Nueva York, 1979.

Oppenheim, A. L., *Ancient Mesopotamia*, 2.ª edición, Londres y Chicago, 1977.

Postage, J. H., *The First Empires*, Oxford, 1977.

IRÁN

Frye, R. N., *The Heritage of Persia*, Londres y Cleveland, 1963.

Huart, C., *Ancient Persia and Iranian Civilization*, Londres, 1927.

Moulton, J. H., *Early Zoroastrianism*, Londres, 1913.

Zaehner, R., *The Dawn and Twilight of Zoroastrianism*, Londres, 1961.

CANAÁN (incluyendo Siria y Asia Menor)

Bermant, C., y Weitzma, M., *Ebla. An Archaeological Enigma*, Londres, 1979.

Driver, G. R., *Canaanite Myths and Legends*, Edimburgo, 1956.

Gurney, O. R., *The Hittites*, Harmondsworth, 1952.

Harden, D. B., *Los fenicios*, Barcelona, 1985.

Kenyon, K., *Amorites and Canaanites*, Londres, 1966.

Pritchard, J. B., *Ancient Near Eastern Texts Relating to the Old Testament*, Princeton, 1950.

Ringgren, H., *Religions of the Ancient Near East*, trad. ing. J. Sturdy, Filadelfia, 1972; Londres, 1973.

GRECIA

Chadwick, J., *El mundo micénico*, Madrid, 1987.

Cotterell, A., *The Minoan World*, Londres y Nueva York, 1979.

Farnell, L. R., *Greek Hero-Cults and Ideas of Immortality*, Oxford, 1921.

Godwin, J., *Mystery Religions in the Ancient World*, Londres, 1987.

Graves, R., *Los mitos griegos* (2 vol.), Alianza Editorial, Madrid.

Guthrie, W. K. C., *Orpheus and Greek Religion*, Londres, 1935.

Kerenyi, C., *The Gods of the Greeks*, trad. ing. N. Cameron, Londres, 1981.

Martin, L. H. *Hellenistic Religions*, Nueva York, 1989.

Willets, R. F., *Cretan Cults and Festivals*, Londres, 1962.

ROMA

Altheim, F., *A History of Roman Religion*, trad. ing. H. Mattingly, Nueva York, 1962; Londres, 1963.

Grant, M., *Roman Myths*, Londres, 1971.

Ogilvie, R. M., *The Romans and Their Gods*, Londres, 1969.

Rose, H. J., *Ancient Roman Religion*, Londres, 1948.

Trump, D. H., *Central and Southern Italy before Rome*, Londres, 1966.

EUROPA CELTA Y CRISTIANA

Curtin, J., *Myths and Folk Tales of Ireland*, Boston, 1980.

Darrah, J., *The Real Camelot: Paganism and the Arthurian Romances*, Londres, 1981.

Dillon, M., *Irish Sagas*, Dublín, 1954.

Flower, R., *The Irish Tradition*, Oxford, 1947.

Gantz, J., *Early Irish Myths and Sagas*, Londres, 1981.

James, M. R., *The Apocryphal New Testament*, Oxford, 1924.

Le Goff, J., *El nacimiento del purgatorio*, Madrid, 1985.

MacCulloch, J. A., *Medieval Faith and Fable*, Londres, 1932.

Mabinogion, The, trad. ing. Jones G., y Jones, T., Londres y Nueva York, 1949.

Senior, M. (ed.), *Sir Thomas Malory's Tales of King Arthur*, Londres, 1980.

Squire, C., *Celtic Myths and Legends*, Londres, 1901.

EUROPA DEL NORTE

Branston, B., *The Lost Gods of England*, Londres, 1957.

Chadwick, H. M., *The Cult of Odin*, Londres, 1899.

Colum, P., *The Children of Odin*, Londres, 1922.

Crossley-Holland, K., *The Norse Myths*, Londres, 1980.

Davison, H. R. E., *Scandinavian Mythology*, Londres, 1969.

Kirby, M. H., *The Vikings*, Oxford, 1977.

Mabie, H. W., *Norse Stones*, Londres, 1902.

Munch, P. A., *Norse Mythology*, trad. ing. S. B. Hustredt, Nueva York, 1927.

Thomas, E., *Norse Tales*, Oxford, 1912.

INDIA

Bhattacharji, S., *The Indian Theogony*, Canbridge, 1970.

Conze, E., *A Short History of Buddhism*, Londres, 1980.

Kramrisch, S., *The Hindu Temple*, Calcuta, 1946.

O'Flaherty, W., *The Hindu Myths*, Harmondsworth, 1965.

Renou, L., *Religions of Ancient India*, Londres, 1951.

Waddell, L. A., *Tibetan Buddhism*, Nueva York, 1971.

Zimmer, H., *Philosophies of India*, Nueva York, 1951.

CHINA

Ch'en, K., *Buddhism in China. A Historical Survey*, Princeton, 1964.

Cotterell, A., *The First Emperor of China*, Londres, 1981.

Christie, A., *Chinese Mythology*, Londres, 1983.

Creel, H. G., *Confucius and the Chinese Way*, Londres, 1960.

Wright, A. F., *Buddhism in Chinese History*, New Haven, 1959.

JAPÓN

Anesaki, M., *History of Japanese Religion*, Londres, 1930.

Kitagawa, J., *Religion in Japanese History*, Nueva York, 1966.

Piggott, J., *Japanese Mythology*, Londres, 1969.

Saunders, E. D., *Buddhism in Japan*, Filadelfia, 1964.

Varley, H. P., *Japanese Culture: A Short History*, Nueva York, 1973.

SURESTE ASIÁTICO

Chandler, D. P., *A History of Cambodia*, Boulder, 1973.

Cole, F. C., *The Peoples of Malaysia*, Nueva York, 1945.

Ramseyer, U., *The Art and Culture of Bali*, Oxford, 1977.

Sandin, B., *The Sea Dayaks of Borneo before White Rajah Rule*, Londres, 1961.

Taylor, K. W., *The Birth of Vietnam*, Berkeley, 1983.

AMÉRICA DEL NORTE

Barbeau, M., *Peaux-Rouges d'Amérique: Leurs moeurs, leurs coutumes*, Montreal, 1965.
Burland, C., *North American Mythology*, Londres, 1965.
Carpenter, E., *Eskimo*, Toronto, 1959.
Clark, E. L., *Indian Legends of Canada*, Toronto, 1960.
Matthews, W., *Navaho Legend*, Boston, 1897.
Schmidt, W., *High Gods in North America*, Oxford, 1933.
Spence, L., *The Myths of the North American Indians*, Londres, 1914.

AMÉRICA CENTRAL

Burland, C. A., *The Gods of Mexico*, Londres, 1967.
Derek, M., *Divine Horsemen. Voodoo Gods of Haiti*, Londres, 1953.
Morley, S. G., *La civilización maya*, ed. revisada por Brainerd, G. W.; trad. esp. Adrián Recinos y Cecilia Tercero, Fondo de Cultura Económica, 2a. ed. México, 1972.
Thompson, J. E. S., *Maya History and Religion*, Londres, 1971.
Valiant, G. C., *Aztecs of Mexico. The Origin, Rise and Fall of the Aztec Nation*, Nueva York, 1944.
Weaver, M. P., *The Aztecs, the Maya, and Their Predecessors*, Londres, 1972.

AMÉRICA DEL SUR

Bingham, H., *Lost City of the Incas: the Story of Macchu Pichu and its Builders*, Nueva York, 1948; Londres, 1981.
Boas, O. V., y Boas, C. V., *Xingu. The Indians and Their Myths*, Londres, 1974.
Hemming, J., *The Conquest of the Incas*, Londres y Nueva York, 1970.
Lumbreras, L. G., *The Peoples and Cultures of Ancient Peru*, trad. ing. B. J. Meggars, Washington, 1974.
Reichal-Dolmatoff, G., 1974. *Amazonian Cosmos. The Sexual and Religious Symbolism of the Tukano Indians*, Chicago, 1971.

ÁFRICA

Abrahamsson, H., *The Origin of Death. Studies in African Mythology*, Uppsala, 1951.
Brown, J. T., *Among the Bantu Nomads*, Londres, 1926.
Forde, D., *African Worlds. Studies in the Cosmological Ideas and Social Values of African Peoples*, Oxford, 1954.
Mbiti, J., *Concepts of God in Africa*, Londres, 1970.
Parrinder, G., *African Mythology*, Londres, 1961.

AUSTRALIA

Elkin, A. P., *The Australian Aborigines, How To Understand Them*, Sydney, 1938.
Massola, A., *Bunjil's Cave: Myths, Legends and Superstitions of the Aborigines of Southeast Australia*, Melbourne, 1968.
Parker, K. L., *Australian Legendary Tales*, Londres, 1978.
Reed, A. W., *Myths and Legends of Australia*, Nueva York, 1965.
Roheim, G., *The Eternal Ones of the Dream*, Nueva York, 1945.
Spencer, B., y Gillen, F. J., *The Native Tribes of Central Australia*, Londres, 1899.

OCEANÍA

Alpers, A., *Legends of the South Seas: The World of the Polynesians Seen through Their Myths and Legends, Poetry and Art*, Nueva York, 1920.
Beckuith, M., *Hawaiian Mythology*, Honolulú, 1970.
Christian, F. W., *The Caroline Islands. Travel in the Sea of the Little Islands*, Londres, 1899.
Codrington, R. H., *The Melanesians. Studies in their Anthropology and Folk Lore*, Oxford, 1891.
Gill, W. W., *Myths and Songs of the South Pacific*, Londres, 1876.
Grimble, sir A., *Migrations, Myth and Magic from the Gilbert Islands. Early Writings arranged by R. Grimble*, Londres, 1972.
Stair, J. B., *Old Samoa*, Londres, 1897.
White, J., *The Ancient History of the Maori: His Mythology and Traditions*, Wellington, 1887.

ÍNDICE DE NOMBRES Y MATERIAS (Vols. I y II)

Los números en **negrita** remiten a personajes y conceptos: los mitos de la A a la Z; los números en *cursiva* remiten a las entradas de la Microenciclopedia.

C

CH

D

 Los números en **negrita** remiten a personajes y conceptos: los mitos de la A a la Z; los números en *cursiva* remiten a las entradas de la Microenciclopedia.

E

F

G

H

I

 Los números en **negrita** remiten a personajes y conceptos: los mitos de la A a la Z; los números en *cursiva* remiten a las entradas de la Microenciclopedia.

LL

M

N

 Los números en **negrita** remiten a personajes y conceptos: los mitos de la A a la Z; los números en *cursiva* remiten a las entradas de la Microenciclopedia.

O

P

Q

R

S

T

 Los números en **negrita** remiten a personajes y conceptos: los mitos de la A a la Z; los números en *cursiva* remiten a las entradas de la Microenciclopedia.

U

V

W

X

Y

Z

AGRADECIMIENTOS

i = izquierda; d = derecha; a = arriba; c = centro; ab = abajo

1, The Bridgeman Art Library; 2/3, Anne de Henning/The John Hillelson Agency; 4/5, Axel Poignant Archive; 6/7, Lyle Lawson/APA Photo Agency; 8i, Hutchison Library; 8d, Aldus Archive; 9ai, NASA/Science Photo Library; 9d, British Museum/Michael Holford; 9abi, British Museum/Werner Forman Archive; 10a, Robert Harding Picture Library; 10ab, H. Veiller/Explorer; 11, Kelly Langley/Aspect Picture Library; 12/13, British Museum/Michael Holford; 13, Gilles Peress/Magnum Photos; 14, E. T. Archive; 14/15, William MacQuitty; 16, Ann y Bury Peerless; 16/17, Maroon/Zefa Picture Library; 17, Robert Harding Picture Library; 18, C. M. Dixon; 18/19ab, Gascoigne/Robert Harding Picture Library; 19, Hittite Museum, Ankara/E. T. Archive; 20, Sonia Halliday Photographs; 20/21, Bob Davis/Aspect Picture Library; 21d, British Museum/Michael Holford; 22/23, Bob Davis/Aspect Picture Library; 23a, C. M. Dixon; 23c, Nobby Clark; 23ab, Damm/Zefa Picture Library; 24/25, A. J. Hartman/Susan Griggs Agency; 25a, Adrian Evans/Hutchison Library; 25ab, British Museum/Michael Holford; 26a, John Bulmer/Susan Griggs Agency; 26ab, Board of Trinity College, Dublín; 26/27, Birmingham City Art Gallery/The Bridgeman Art Library; 27, Museo Nacional Copenhague/Werner Forman Archive; 28/29, Bryan y Cherry Alexander; 29a, British Museum/Michael Holford; 30, Tweedie/Colorific; 30/31, Alain Thomas/Explorer; 32i, Douglas Dickins; 31d, Victoria and Albert Museum/Michael Holford; 32a, William MacQuitty; 32ab, Robin Mayer/Colorific; 32/33, Ann y Bury Peerless; 34, Jean-Loup Gobert/Explorer; 35a, Jean-Loup Gobert/Explorer; 35ab, Percival David Foundation; 36/37d, Victoria and Albert Museum/Michael Holford; 37a, Richard Kalvar/Magnum Photos; 37ab, Ernesto Bazán/Magnum Photos; 38, Jeremy Horner/Hutchison Library; 38/39, J. Alex Langley/Aspect Picture Library; 39a, Burt Glinn/Magnum Photos; 39ab, Michael Macintyre/Hutchison Library; 40a, Peter Newark's Western Americana; 40ab, Werner Forman Archive; 40/41, Bryan y Cherry Alexander; 42/43, Norman Owen Tomalin/Bruce Coleman; 34a, Musée Guimet, París/Michael Holford; 34ab, British Museum/Werner Forman Archive; 45a, Urs Kluyver/Zefa Picture Library; 45, Tony Morrison; 46, Bryan y Cherry Alexander; 46/47, Günter Ziesler; 47, Museum of Mankind/Michael Holford; 48/50, Axel Poignant Archive; 50/51, Axel Poignant Archive; 51, Tom Nebbia/Aspect Picture Library; 53, British Museum/Michael Holford; 55a, British Museum/Michael Holford; 55i, Bryan y Cherry Alexander; 55d, F. Jack Jackson/Planet Earth Pictures; 55ab, British Museum/Michael Holford; 57, Wheelwright Museum/E. T. Archive; 58/59, Victoria and Albert Museum/Michael Holford; 60, Mary Evans Picture Library; 61/62, Pat Hodgson Library; 63, Janet y Colin Bord; 64ai, Janet y Colin Bord; 64ad, Louvre/Foto Hubert Josse; 64abi, British Museum/Michael Holford; 64abd, Bibliothèque de l'Arsenal/Giraudon; 65, British Museum/Michael Holford; 66i, The Mansell Collection; 66d, Hulton Deutsch Collection; 68a, Robert Harding Picture Library; 68ac, Palacio del Conservatori, Roma/C. M. Dixon; 68abc, Sonia Halliday Photographs; 68i, Tony Morrison; 68abd, G. Dagli Orti; 69, Louvre/Michael Holford; 70, Hulton Deutsch Collection; 71, Spectrum Colour Library; 72i, Pat Hodgson Library; 72d, Musée Guimet, París/Michael Holford; 73, National Galleries of Scotland; 74, C. M. Dixon; 75ai, Dilip Mehta/Contact/Colorific; 75ad, Spink y Son/The Bridgeman Art Library; 75abi, Michael Holford; 75abc, Richard Vogel/Wheeler Pictures; 75abd, Michael Holford; 76 Mary Evans Picture Library; 77, Ronald Sheridan/The Ancient Art and Architecture Collection; 78a, Axel Poignant Archive; 78, National Film Archive; 78/79, Victoria and Albert Museum/C. M. Dixon; 79, Mary Evans Picture Library; 82, K. Kerth/Zefa Picture Library; 82/83, Walker Art Gallery, Liverpool; 83a, National Film Archive; 83ab, Smithsonian Institution/E. T. Archive; 84i, Victoria and Albert Museum; 84d, Starfoto/Zefa Picture Library; 86, G. Dagli Orti; 87, The Mansell Collection; 88, Sonia Halliday Photographs; 90, Bodleian Library/ E. T. Archive; 91a, Ferdinand Anton; 91c, Alain Thomas/Explorer; 91abi, Chantal Regnault/Explorer, 91abd, Brian Shuel; 94i, British Museum/C. M. Dixon; 94d, Dr. Jean Lorre/Science Photo Library; 94/95, Bodleian Library; 95, Victoria and Albert Museum/Michael Holford; 99ai, G. Dagli Orti; 99ad, E. T. Archive; 99abi, Dr. Georg Gerster/The John Hillelson Agency; 99abd, Victoria and Albert Museum/C. M. Dixon; 102, Pat Hodgson Library; 103a, National Gallery, Melbourne/Robert Harding Picture Library; 103c, Hutchison Library; 103i, Colección André Breton/Michael Holford; 103abc, Robert Harding Picture Library; 103abd, British Museum/Michael Holford; 105, Pat Hodgson Library; 106a, Museo de Arqueología y Antigüedades, Venecia/G. Dagli Orti; 106ab, Hughes/Spacecharts; 106/107, Victoria and Albert Museum/Michael Holford; 108i, Werner Forman Archive; 107d, Musée Guimet/Larousse; 108/109, Pat Hodgson Library; 112/114, The Mansell Collection; 117, Michael Holford; 118d, Prado, Madrid/The Bridgeman Art Library; 118ai, E. T. Archive; 118abi, Ronald Sheridan/The Ancient Art and Architecture Collection; 119, C. M. Dixon; 110i, Hutchison Library; 110d, British Museum/Michael Holford; 111, Ann y Bury Peerless; 115a, British Museum/Michael Holford; 115c Werner Forman Archive; 115abi, Axel Poignant Archive; 115abd, E. T. Archive; 119 Chantal Regnault/Explorer; 120, Pat Hodgson Library; 121, Axel Poignant Archive; 122a, City of York Art Gallery/The Bridgeman Art Library; 122abi, Prado, Madrid/The Bridgeman Art Library; 122abd, Galería Nacional de Praga/Werner Forman Archive; 123, Mary Evans Picture Library; 125 Horniman Museum/Michael Holford; 126, Victoria and Albert Museum/Michael Holford; 127a, Pat Hodgson Library; 127abi, British Museum/Michael Holford; 127abd, Museum of Mankind/Michael Holford; 129, The Facts on File Encyclopedia of World Mythology by Antony S. Mercatante; 130, The Mansell Collection; 131, The Tate Gallery/Aldus Archive; 132, Ronald Sheridan/The Ancient Art and Architecture Collection; 133, British Museum; 134, Wheelwright Museum/E. T. Archive; 135a, Museum of Mankind/Michael Holford; 135ci, Sally y Richard Greenhill; 135abi, Musée Guimet/Michael Holford; 135abd, Museo Vaticano, Roma/The Bridgeman Art Library; 137, British Museum/Michael Holford; 138a, British Museum/Michael Holford; 138ci, Soames Summerhays/Science Photo Library; 138cd, Gordon Garradd/Science Photo Library; 138abi, Steve McCutcheon/Frank Lane Picture Agency; 138abc, Ferdinand Anton; 138abd, Robert Harding Picture Library; 139, Peter Clayton; 140, The Illustrated London News Picture Library; 141, Hulton Deutsch Collection; 142, British Museum; 143a, G. Dagli Orti; 143i, Giraudon/Aldus Archive; 143abc, William Channing/Werner Forman Archive; 143abd, Victoria and Albert Museum/The Bridgeman Art Library; 144, Sonia Halliday Photographs; 145, British Museum/Michael Holford; 146a, Bibliothèque Nationale, París/Aldus Archive; 146ci, Ron y Valerie Taylor/Ardea; 146cd, University Museum of Anthropology, Jallapa/Werner Forman Archive; 146ab, Axel Pignant Archive; 147i, British Museum/Michael Holford; 147d, The Mansell Collection; 148, Axel Poignant Archive; 150a, Ferdinand Anton; 150i, Konrad Helbig/Zefa; 150d, Prado, Madrid/The Bridgeman Art Library; 150ab, Pat Hodgson Library; 151, Axel Poignant Archive; 153, Peter Clayton; 154a, British Museum/Michael Holford; 154ci, F. Troina/Granata/Planet Earth Pictures; 154cd, C. M. Dixon; 154abi, Janet y Colin Bord; 154abd, Hutchison Library; 155, Peter Carmichael/Aspect Picture Library; 158, Colección André Breton, París/Michael Holford; 159c, Copenhagen Royal Library/Aldus Archive; 159ab, Bibliothèque Nationale, París/Robert Harding Picture Library; 160, British Museun; 161i, Melanie Friend/Format; 161d, Victoria and Albert Museum/C. M. Dixon; 162, Rosi Baumgartner/Explorer; 163, Pat Hodgson Library; 164, Mary Evans Picture Library; 166, Liverpool City Museum/Werner Forman Archive; 167, Museo Nacional de Antigüedades, Estocolmo/Archivo Weidenfel y Nicolson; 168; British Museum; 169, The Mansell Collection; 170, Tony Morrison; 171, Hulton Deutsch Collection; 172, Howard Sochurek/The John Hillelson Agency; 173, History Museum, Sofia/E. T. Archive; 174, Pata Hodgson Library; 175i, Victoria and Albert Museum; 175d © 1983 Royal Observatory, Edinburgo; 177, Pat Hodgson Library; 178, Rosi Baumgartner/Explorer; 179, Axel Poignant Archive.